



N-GAGE

Elektronikus felhasználói útmutató

**NOKIA**

Copyright © 2003 Nokia. Minden jog fenntartva.

A dokumentum vagy bármely része nem másolható, nem továbbítható, nem terjeszthető és nem tárolható a Nokia előzetes írásbeli engedélye nélkül.

A Nokia, Nokia Connecting People és N-Gage a Nokia Corporation védjegyei, illetve bejegyzett védjegyei. Az említett egyéb termékek és cégek neve tulajdonosuk védjegye lehet.

A Nokia tune a Nokia Corporation hang védjegye.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

A TERMÉK MPEG-4 KÉPI SZABVÁNYBAN FOGLALTAKNAK MEGFELELŐ HASZNÁLATA TILOS, KIVÉVE HA AZ KÖZVETLENÜL (A) OLYAN ADATOK VAGY INFORMÁCIÓ FELHASZNÁLÁSA SORÁN TÖRTÉNIK, (i) MELYEKET A VEVŐ NEM MINT CÉG ALKALMAZOTTJA KÉSZÍTETT ÉS TÉRÍTÉSMENTESEN ADOTT ÁT, ÉS (ii) HA A FELHASZNÁLÁS KIZÁRÓLAG MAGÁNCÉLRA TÖRTÉNIK; (B) AZ MPEG LA, L.L.C. ÁLTAL KÜLÖN ÉS KIFEJEZETTEN ENGEDÉLYEZETT EGYÉB MÁS CÉLRA TÖRTÉNIK.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. ([www.intuwave.com](http://www.intuwave.com))

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

A Nokia folyamatosan fejleszti termékeit. Emiatt fenntartja magának a jogot, hogy a jelen dokumentumban ismertetett termékek jellemzőit előzetes bejelentés nélkül módosítsa vagy továbbfejlessze.

A Nokia semmilyen körülmények között nem felelős adatok elvesztéséért, anyagi veszteségért vagy bármely más véletlen, következmény vagy közvetett kárért, akárhogyan is történt.

A jelen dokumentum tartalmát ebben a formában kell elfogadni. Az érvényes jogszabályok által meghatározottakon kívül a Nokia semmiféle kifejezett vagy vélelmezett garanciát nem vállal a dokumentum pontosságával, megbízhatóságával vagy tartalmával kapcsolatban, beleértve, de nem kizárólagosan, az értékesíthetőségre vagy egy adott célra való alkalmasságra vonatkozó garanciát. A Nokia fenntartja a jogot, hogy bármikor, előzetes értesítés nélkül átdolgozza vagy visszavonja a jelen dokumentumot.

A termékek választéka országonként eltérhet. Kérjük, tájékozódjon a legközelebbi Nokia kereskedőnél.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361520

2. kiadás HU

## Megfelelőségi nyilatkozat

A Nokia Hungary Kft., 1461 Budapest Pf.392, mint a Nokia Corporation (Keilalahdentie 4,02150 Espoo, Finland) hivatalos importőre a gyártó nevében saját felelősségére kijelenti hogy a készülék (NEM-4, N-Gage kereskedelmi megnevezés) az 1999/5/EC direktíva alapvető követelményeinek megfelel, továbbá az alábbi biztonságtechnikai és távközlési standardokkal konform::

EN 301 511

EN 300 328-02

EN 301 489-01

EN 301 489-07

EN 301 489-17

MSZ EN 60950/ IEC 950

EN 50360

EN 50361

1999/519/EC

A készülék a 3/2001.(1.31.)MeHVM rendeletben előírt alapvető követelményeknek és a 31/1999(VI.11) GM-KHVM rendeletben megadott védelmi előírásoknak megfelel.

**CE 168** A gyártó a terméket CE jelzéssel ellátta. CE 168



Imfred de-Jong  
Managing Director  
Nokia Hungary Kft

# Tartalomjegyzék

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Biztonságunk érdekében ..... | 7 |
|------------------------------|---|

|                                   |          |
|-----------------------------------|----------|
| <b>Általános információ .....</b> | <b>9</b> |
|-----------------------------------|----------|

|   |    |
|---|----|
| Készenléti állapot.....                               | 9  |
| Menü .....  | 11 |
| Opciólisták .....                                     | 12 |
| Súgó.....   | 12 |
| Navigációs sor – vízszintes mozgás.....               | 13 |
| Minden alkalmazásban érvényes műveletek.....          | 13 |
| Hangerő-szabályozás.....                              | 14 |
| A tartozékkábelek csatlakoztatása és használata ..... | 16 |
| Osztott memória .....                                 | 17 |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>A játékgép használata telefonálásra ....</b> | <b>18</b> |
|---|-----------|

|   |    |
|---|----|
| Hívás kezdeményezése .....                | 18 |
| Hívás fogadása.....                       | 20 |
| Napló – Hívásinfó és általános napló..... | 22 |
| SIM-telefonkönyv .....                    | 26 |
| Memóriakártya .....                       | 27 |

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>Játékok .....</b> | <b>31</b> |
|----------------------|-----------|

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Játék indítása .....               | 31 |
| Kétszemélyes játék indítása.....   | 31 |
| Többrésztvevős játék indítása..... | 32 |

|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| <b>Zenelejátszó és rádió.....</b> | <b>33</b> |
|-----------------------------------|-----------|

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Zenelejátszó.....       | 33 |
| Rádió.....              | 35 |
| A Rádió használata..... | 37 |

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>Beállítások.....</b> | <b>42</b> |
|-------------------------|-----------|

|  |    |
|--|----|
| Az általános beállítások módosítása .....    | 42 |
| Készülékbeállítások.....                     | 42 |
| Hívásbeállítások.....                        | 44 |
| Kapcsolat beállításai .....                  | 45 |
| Dátum és idő .....                           | 51 |
| Biztonság.....                               | 51 |
| Híváskorlátoz. (hálózati szolgáltatás) ..... | 55 |
| Hálózat.....                                 | 55 |
| Tartozékbeállítások.....                     | 56 |

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>Névjegyzék .....</b> | <b>57</b> |
|-------------------------|-----------|

|  |    |
|--|----|
| Névjegykártyák létrehozása .....   | 57 |
| Névjegykártyák másolása a SIM-kártya és a játékgép memóriája között..... | 57 |
| Névjegykártyák szerkesztése.....   | 58 |
| Névjegykártya megtekintése.....  | 59 |
| Tételecsoportok kezelése.....  | 63 |
| Data Import .....  | 64 |

## **Képek és Kijelzőmentő..... 65**

|                   |    |
|-------------------|----|
| Képek .....       | 65 |
| Kijelzőmentő..... | 68 |

## **RealOne Player™ ..... 70**

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Médiaútmutató .....            | 71 |
| Médiafájlok lejátszása .....   | 71 |
| Médiafájlok küldése .....      | 72 |
| A beállítások módosítása ..... | 72 |

## **Üzenetek ..... 74**

|  |    |
|--|----|
| Üzenetek – Általános információ .....                  | 75 |
| Szöveg írása.....                                      | 76 |
| Új üzenetek létrehozása és küldése .....               | 80 |
| Bejövő – üzenetek fogadása .....                       | 85 |
| Saját mappák .....                                     | 89 |
| Postafiók.....   | 89 |
| Kimenő.....  | 93 |
| A SIM-kártyán lévő üzenetek megtekintése .....         | 94 |
| Hálózati hírszolgálat<br>(hálózati szolgáltatás) ..... | 94 |
| Szolgáltatói parancsszerkesztő .....                   | 95 |
| Üzenetek beállításai.....                              | 95 |

## **Üzemmodok ..... 101**

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| Az üzem mód megváltoztatása..... | 101 |
| Az üzemmodok testreszabása ..... | 101 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Offline üzemmód ..... | 102 |
|-----------------------|-----|

## **Naptár ..... 104**

|  |     |
|--|-----|
| Naptári tételek létrehozása .....              | 104 |
| Hangjelzés beállítása naptári tételekhez ..... | 107 |
| Naptári tételek elküldése.....                 | 107 |
| Data Import.....                               | 107 |

## **Extrák és Multimédia ..... 108**

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Kedvencek.....       | 108 |
| Teendők .....        | 109 |
| Számológép.....      | 110 |
| Átváltó.....         | 110 |
| Jegyzetek.....       | 111 |
| Óra .....            | 112 |
| Zeneszerkesztő ..... | 112 |
| Hangrögzítő.....     | 114 |

## **Böngésző (XHTML)..... 115**

|   |     |
|---|-----|
| Alapvető lépések a szolgáltatások eléréséhez..... | 115 |
| A játékgép beállítása                             |     |
| a böngészőszolgáltatáshoz .....                   | 115 |
| Kapcsolat létrehozása .....                       | 116 |
| Könyvjelzők megtekintése.....                     | 117 |
| Böngészés .....                                   | 118 |
| Letöltés .....                                    | 120 |
| A kapcsolat bontása.....                          | 120 |
| A böngésző beállításai .....                      | 121 |

|                                     |            |
|-------------------------------------|------------|
| <b>Java™-alkalmazások .....</b>     | <b>122</b> |
| Java-alkalmazás telepítése .....    | 123        |
| Java-alkalmazások beállításai ..... | 124        |

## **Kezelő – alkalmazások és szoftverek telepítése .....**

|  |     |
|--|-----|
| Szoftver telepítése .....                | 126 |
| Szoftver eltávolítása .....              | 127 |
| A memóriafelhasználás megtekintése ..... | 127 |

## **Kapcsolatok.....**

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Bluetooth-kapcsolat ..... | 128 |
|---------------------------|-----|

|   |     |
|---|-----|
| A játékgép csatlakoztatása számítógéphez..... | 133 |
| SyncML – távoli szinkronizálás .....          | 134 |

## **Hibakeresés .....**

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Kérdések és válaszok ..... | 137 |
|----------------------------|-----|

## **Az akkumulátor .....**

## **Karbantartás .....**

## **Fontos biztonsági információk.....**

## **Tárgymutató.....**

# Biztonságunk érdekében

Olvassuk el ezt a rövid útmutatót. Az itt látható szabályok megszegése veszélyes vagy törvénybe ütköző lehet. További részletes információ a kézikönyvben található.

Amikor e terméket használjuk, legyünk tekintettel mások személyi jogaira és tartsuk be a törvényeket.



Ne kapcsoljuk be a készüléket olyan helyen, ahol a rádiótelefonok használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.



## AZ UTAZÁS BIZTONSÁGA ELSŐDLEGES

Vezetés közben ne használjunk kézi készüléket.



**INTERFERENCIA** Minden vezeték nélküli készülékre hatással lehet az interferencia, amely befolyásolhatja a teljesítményt.



**KÓRHÁZAKBAN KAPCSOLJUK KI A KÉSZÜLÉKET** Kövessük az előírásokat és a szabályokat. Orvosi berendezések közelében kapcsoljuk ki a készüléket.



**REPÜLŐGÉPEKEN KAPCSOLJUK KI A KÉSZÜLÉKET** A vezeték nélküli eszközök interferenciát okozhatnak a repülőgépeken.



**TANKOLÁS KÖZBEN KAPCSOLJUK KI A KÉSZÜLÉKET** Ne használjuk a készüléket benzinkutaknál. Üzemanyag és kémiai anyagok közelében ne használjuk a készüléket.



**ROBBANTÁSOK KÖZELÉBEN KAPCSOLJUK KI A KÉSZÜLÉKET** Ne használjuk a készüléket, amikor robbantás van folyamatban. Figyeljünk a korlátozásokra, és tartsuk be az előírásokat és szabályokat.



## CSAK RENDELTETÉS SZERINT HASZNÁLJUK

A készüléket csak a helyes pozícióban, az útmutató leírásának megfelelően használjuk. Ha nem szükséges, ne érintsük meg az antennát.



**MINŐSÍTETT SZERVIZ** Csak szakképzett szakember szerelheti vagy javíthatja a készüléket.



**TARTOZÉKOK ÉS AKKUMULÁTOROK** Csak a gyártó által jóváhagyott tartozékokat és akkumulátorokat alkalmazzuk. Ne csatlakoztassunk inkompatibilis készülékeket.



**A KÉSZÜLÉK NEM VÍZÁLLÓ** A készülék nem vízálló. Tartsuk szárazon.





**BIZTONSÁGI MÁSZOLATOK** Ne feledjünk biztonsági másolatokat készíteni a fontos adatainkról.



**CSATLAKOZÁS MÁZ ESZKÖZÖKHÖZ** Más eszközökhöz való csatlakoztatás előtt, a biztonsági előírások megismerése érdekében, olvassuk el a másik készülék ismertetőjét is. Ne csatlakoztassunk inkompatibilis készülékeket



**SEGÉLYHÍVÁSOK** Győződjünk meg róla, hogy a készülék be van kapcsolva, és van telefonszolgáltatás. A kijelző törléséhez (pl. egy hívás befejezéséhez, kilépéshez egy menüből stb.) a  gombot annyiszor nyomjuk meg, ahányszor szükséges. Írjuk be a segélyszolgálat számát, majd nyomjuk meg a  gombot. Adjuk meg a tartózkodási helyünket. Ne szakítsuk meg a kapcsolatot, amíg fel nem szólítanak rá.

## Hálózati szolgáltatások

Az ebben a kézikönyvben ismertetett vezeték nélküli készülék az EGSM 900, GSM 1800 és 1900 hálózatokon képes üzemelni.

Számos, a kézikönyvben ismertetett funkció hálózati szolgáltatás. Ezek olyan különleges szolgáltatások, amelyek a szolgáltató biztosít. Mielőtt e hálózati

szolgáltatásokat használatba vehetnénk, elő kell fizetnünk rájuk a szolgáltatónál, és használatuk módját is a szolgáltatótól tudhatjuk meg.



**Megjegyzés:** Néhány mobilhálózat esetleg nem támogatja az összes nyelvi karaktert és/vagy szolgáltatást.

## Töltők és tartozékok



**Megjegyzés:** Mielőtt egy töltőt használnánk a készülékkel, ellenőrizzük a termékszámát. A készülék az ACP-12, LCH-9 LCH-12 típusjelű akkumulátorokkal képes működni.



**FIGYELMEZTETÉS!** Csak a Nokia által jóváhagyott akkumulátort, töltőt és tartozékokat használjunk ehhez a készülékhez. Az egyéb típusú tartozékok érvénytelenné tehetik a készülékre vonatkozó garanciát, és veszélyt jelenthetnek a készülékre.

A jóváhagyott tartozékok listájáért forduljunk a kereskedőhöz.

Amikor a tápcsatlakozót kihúzzuk a konnektorból, mindig a csatlakozót húzzuk meg, ne a zsinórját.



# 1. Általános információ

A Nokia N-Gage™ mobil játékgép játék-, zenei és olyan egyéb funkciókat tartalmaz, amelyek nagyon hasznosak a mindennapos használathoz. Ilyen például a telefon, a RealOne Player™, az üzenetkezelés, az óra, az ébresztőóra, a számológép és a naptár.

## Matricák a termécsomagban

- A termécsomagban található matricák fontos információkat tartalmaznak szolgáltatási és ügyfélszolgálati célokra. A termécsomag tartalmazza a matricák használatára vonatkozó utasításokat is.

## Készenléti állapot

A következő indikátorok akkor láthatók, amikor a játékgép készen áll a használatra, és nem írtunk be karaktereket. Ez a játékgép „készenléti állapota”.



A Az adott hely mobilhálózatának jelerősségét mutatja. Minél magasabb az oszlop, annál erősebbek a jelek. Az antenna jelet az **A** felett a GPRS szimbólum váltja fel, **G** ha a *GPRS-kapcsolat* funkcióban a *Ha rend. áll* beállítást adtuk meg, és a hálózaton vagy az adott cellában rendelkezésre áll a kapcsolat. Lásd: '*Csomagkapcsolt adatátvitel* (Általános csomagkapcsolt rádiószolgáltatás, *GPRS*)' című fejezet (46. oldal) és '*GPRS*' című fejezet (50. oldal).


B Analóg vagy digitális óra. Az óra beállításaiért lásd: '*Dátum és idő*' című fejezet (51. oldal) és a **Készenléti állapot**→ beállításaiért a *Háttérkép* című részt (43. oldal).

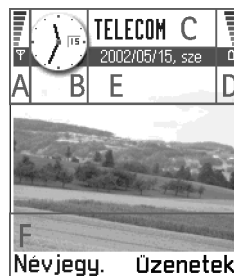
C Azt jelzi, hogy a játékgépet pillanatnyilag melyik mobilhálózaton használják.

D Az akkumulátor töltöttségi szintjét mutatja. Minél hosszabb a sáv, annál jobban fel van töltve az akkumulátor.

E Navigációs sor: az aktuálisan aktív üzemmód neve. Ha az aktív üzemmód az *Általános*, akkor az üzemmód neve helyett az aktuális dátum jelenik meg. Bővebb információért lásd: '*Navigációs sor – vízszintes mozgás*' című fejezet (13. oldal), '*Üzemmódok*' című fejezet (101. oldal).

F A  és a  választógombhoz aktuálisan hozzárendelt funkciókat mutatja.

 **Tipp!** A választógombok funkcióit és a háttérképet módosíthatjuk. A beállításokat lásd: '*Készenléti állapot*' című fejezet (9. oldal).





**Megjegyzés:** A játékgépen képernyővédő is van. Ha öt percig nem használjuk a telefont, a kijelző üres lesz, és a képernyővédő láthatóvá válik. Lásd: 43. oldal. A képernyővédő kikapcsolásához nyomjuk meg bármelyik gombot.

## Az indikátorokhoz tartozó műveletek

Amikor a játékgép készenléti állapotban van, az alábbi ikonok közül egy vagy több látható a kijelzőn:



Jelzi, ha az Üzenetek alkalmazás Bejövő postafiókjába új üzenet érkezett. Ha az indikátor villog, a játékgép memóriája megtelt, ezért adatokat kell törölnünk. Bővebb információkért lásd: 'Kevés memória' című fejezet (136. oldal).



Jelzi, hogy új e-mail üzenet érkezett.



Jelzi, hogy egy vagy több hangüzenet érkezett. Lásd: 'A hangpostafiók hívása' című fejezet (19. oldal).



Jelzi, hogy a Kimenő postafiókban üzenetek várároznak elküldésre. Lásd: 75. oldal.



Akkor jelenik meg, ha a jelenleg aktív üzemmódban a *Bejövő hívás hangja* beállítás értéke *Néma* és az *Üzenetjelző hang* lehetősége pedig *Ki*. Lásd: 'Üzemmódok' című fejezet (101. oldal).



Jelzi, hogy a játékgép billentyűzára be van kapcsolva.



Jelzi, hogy ébresztést állítottunk be. Lásd: 'Óra' című fejezet (112. oldal).



Jelzi, hogy a Bluetooth aktív. Megjegyzés: amikor a telefon adatkommunikációt végez Bluetooth-kapcsolaton keresztül, a ( ) jel látható.



Jelzi, hogy minden bejövő hívást átirányítottunk.



Jelzi, hogy minden bejövő hívást egy adott hangpostafiókra irányítottunk át. Lásd: 'A hívásátirányítás beállításai' című fejezet (22. oldal). Ha két telefonvonalunk van, akkor az első vonal átirányítási indikátora az 1, a második vonalé pedig a 2. Lásd: 'Használt vonal (hálózati szolgáltatás)' című fejezet (45. oldal).





Jelzi, hogy a hívásokat csak a 2. telefonvonal használatával bonyolíthatjuk (hálózati szolgáltatás). Lásd: 'Használt vonal (hálózati szolgáltatás)' című fejezet (45. oldal).

## Adatcsatlakozási indikátorok


- Ha az egyik alkalmazás adatcsatlakozást hoz létre, akkor készenléti állapotban az alábbi indikátorok közül valamelyik villog.
- Ha az indikátor folyamatosan látható, a csatlakozás aktív.



adathívás, - nagy sebességű adathívás,


Ha a játékgép aktív GPRS-csatlakozást használ, az antennajel helyett a  látható. A  jelzi, hogy a GPRS-csatlakozás hanghívás alatt tartásba került.

**F** – faxhívás,

 – Bluetooth-csatlakozás.

## Menü







- A főmenü megnyitásához nyomjuk meg a  (Menü) gombot. A Menüben hozzáférhetünk a játékgép összes alkalmazásához.


Menüpontok:

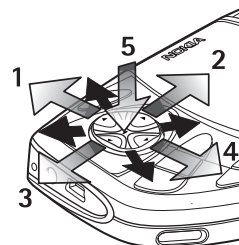
*Megnyitás, Listanézet / Keretnézet, Áthelyezés, Áthely. mappába, Új mappa, Súgó és Kilépés*




## Mozgás a Menüben


- A menüben való lépkedéshez nyomjuk meg a vezérlőgomb tetejét , alját , bal oldalát  vagy jobb oldalát .

 **Megjegyzés:** A vezérlőgomb megnyomásával átlós irányban is mozoghatunk játék közben.




## Alkalmazások vagy mappák megnyitása

- Lapozunk egy alkalmazáshoz vagy egy mappához, és annak megnyitásához nyomjuk meg a vezérlőgomb közepét  (az ábrán 5-ös kék nyíl).

 **Tipp!** Ha az alkalmazásokat a listában akarjuk látni, válasszuk az **Opciók** → *Listanézet* lehetőséget.

## Alkalmazások bezárása

- A **Vissza** gombot nyomjuk meg annyiszor, amennyiszor szükséges, hogy visszatérjünk a készenléti állapotba, vagy válasszuk az **Opciók** → *Kilépés* lehetőséget.

Ha a  gombot megnyomjuk és nyomva tartjuk, a játékgép visszatér a készenléti állapotba, de az alkalmazás nyitva marad a háttérben.

 **Megjegyzés:** A  gomb megnyomásával mindig befejezzük a hívást, még akkor is, ha egy másik alkalmazás aktív, és ez a kijelzőn látható.

Amikor a játékgépet kikapcsoljuk, az alkalmazás bezár, és a nem mentett adatokat automatikusan menti.

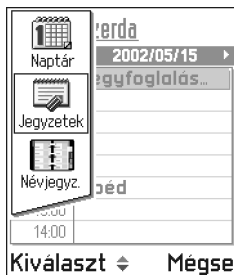
## A Menü átrendezése

A Menüt átrendezhetjük bármilyen tetszőleges sorrendbe. A ritkábban használt alkalmazásokat áthelyezhetjük mappákba, és a gyakrabban használt alkalmazásokat a mappákból áttehetjük a Menübe. Ezen felül létrehozhatunk új mappákat is.

- 1 Lapozunk az áthelyezni kívánt elemhez, és válasszuk az **Opciók** → **Áthelyezés** lehetőséget. Egy jelölés kerül az alkalmazás mellé.
- 2 A jelölőkeretet mozgassuk oda, ahová az alkalmazást akarjuk helyezni, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

## Váltás az alkalmazások között

Ha egyszerre több alkalmazás van nyitva, és az egyik alkalmazásból a másikba akarunk lépni, tegyük a következőt: Nyomjuk meg és tartjuk lenyomva a (Menü) gombot. Az alkalmazásváltó ablak jelenik meg, amelyben az aktuálisan megnyitott alkalmazások listája látható. Lapozunk egy alkalmazáshoz, és a megnyomásával lépünk be.



**Megjegyzés:** Ha a memória kezd megtelni, a játékgép bezárhat néhány alkalmazást. Az alkalmazás bezárása előtt a játékgép ment minden adatot.

## Opciólisták

### Opciók

Ebben a kézikönyvben megtalálhatjuk az Opciók lista parancsait. Ezek a listák ismertetik a különböző nézetekben és helyzetekben rendelkezésre álló opciókat.

**Megjegyzés:** A rendelkezésre álló parancsok az aktuális nézettől függően változnak.

**Tipp!** Bizonyos helyzetekben a vezérlőgomb megnyomásakor egy rövidebb parancslista jelenik meg, amely az adott nézetben rendelkezésre álló főparancsokat tartalmazza.


## Súgó

A Nokia N-Gage játékgépen található egy súgó, amely minden **Opciók** listával rendelkező alkalmazásból elérhető. Nyomjuk meg a gombot az **Opciók** lista megnyitásához.



## Navigációs sor – vízszintes mozgás






A navigációs soron az alábbiakat láthatjuk:

- kisméretű nyilak és fülek, amelyek jelzik, hogy van-e több nézet, mappa vagy fájl.
- módosító indikátorok.  
Lásd: 'Szöveg írása' című fejezet (76. oldal).
- egyéb információk, például a **2/14** azt jelenti, hogy az aktuális kép a mappában lévő 14 kép közül a második. A következő képet a  megnyomásával nézhetjük meg.




## Minden alkalmazásban érvényes műveletek

- Tételek megnyitása** – Fájlok vagy mappák listáinak megtekintésekor egy tétel megnyitásához lapozunk a tételre, és nyomjuk meg a vezérlőgombot, vagy válasszuk az **Opciók** → **Megnyitás** lehetőséget.
- Tételek módosítása** – Ha egy tételt annak módosítása érdekében akarunk megnyitni, akkor azt többnyire előbb a Megnyitás funkcióval meg kell nyitnunk, majd a tartalom módosításához válasszuk az **Opciók** → **Módosítás** lehetőséget.
- Tételek átnevezése** – Ha egy fájlnak vagy mappának új nevet akarunk adni, lapozunk rá, és válasszuk az **Opciók** → **Átnevezés** lehetőséget.

- Tételek törlése, eltávolítása** – Lapozunk a tételhez, és válasszuk az **Opciók** → **Törlés** lehetőséget, vagy nyomjuk meg a  gombot. Ha egyszerre több tételt akarunk törölni, akkor először ki kell jelölni azokat. Lásd a következő bekezdést: "Tétel megjelölése".
- Tétel megjelölése** – A listákban több módszer is rendelkezésre áll a tételek megjelölésére.
  - Ha egyszerre csak egy tételt szeretnénk megjelölni, lapozunk a tételre, és válasszuk az **Opciók** → **Kijelölés/elvetés** → **Kijelölés** lehetőséget, vagy nyomjuk meg egyszerre a  gombot és a vezérlőgombot. Egy jelölés kerül a tétel mellé.
  - A lista összes elemének kijelöléséhez válasszuk az **Opciók** → **Kijelölés/elvetés** → **Mindegyik kijelölése** lehetőséget.
- Több tétel megjelölése** – Nyomjuk meg, és tartsuk lenyomva a  gombot, és ezzel egyidejűleg nyomjuk a vezérlőgombot lefelé vagy felfelé. Ahogy a jelölés mozog, minden tétel mellé egy jelölő szimbólum kerül. A jelölés befejezéséhez engedjük el a vezérlőgombot, majd engedjük fel a  gombot is. Miután kijelöltünk minden kívánt tételt, az **Opciók** → **Áthely. mappa** vagy **Törlés** paranccsal áthelyezhetjük vagy törölhetjük ezeket.
- Ha egyszerre csak egy tétel kijelölését szeretnénk megszüntetni, lapozunk a tételre, és válasszuk az **Opciók** → **Kijelölés/elvetés** → **Elvetés** parancsot, vagy nyomjuk meg egyszerre a  gombot és a vezérlőgombot.

- **Mappák létrehozása** – Új mappa létrehozásához válasszuk az **Opciók** → **Új mappa** parancsot. Ekkor meg kell adnunk a mappa nevét (maximum 35 betű).
- **Tételek áthelyezése egy mappába** – Ha tételeket akarunk áthelyezni egy mappába, vagy mappák között azokat mozgatni, válasszuk az **Opciók** → **Áthely. mappába** lehetőséget (nem jelenik meg, ha nincs rendelkezésre álló mappa). Ha az **Áthely. mappába** parancsot választjuk, megjelenik a rendelkezésre álló mappák listája, és láthatjuk az adott alkalmazás gyökerét (ahonnan áthelyezzük a tételt). Jelöljük ki a helyet, ahová a tételt át akarjuk helyezni, és nyomjuk meg az **OK** gombot.


 **Tipp!** Szöveg és számok beszúrására vonatkozó információkért lásd: 'Szöveg írása' című fejezet (76. oldal).

## Tételek keresése



A keresőmező segítségével neveket, fájlokat, mappákat vagy hivatkozásokat kereshetünk meg. Bizonyos helyzetekben a keresőmező nem jelenik meg automatikusan, hanem az **Opciók** → **Keresés** paranccsal kell aktiválnunk, vagy egyszerűen betűk beírásával

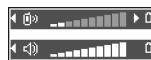


indíthatjuk el a keresést.



- 1 Egy tétel megkereséséhez kezdjük el írni a keresőmezőbe. A játékgép azonnal elkezdja a keresést, és a jelölést a legközelebbi találatra helyezi. Ha a keresést pontosítani akarjuk, írjunk be több betűt, és a jelölés arra a tételre kerül, amely a megadott betűknek megfelel.
- 2 Amikor megtaláltuk a keresett tételt, a  megnyomásával nyissuk azt meg.


## Hangerő-szabályozás

Aktív hívás vagy hangfájl hallgatása közben a  vagy a  megnyomásával növelhetjük vagy csökkenthetjük a hangerőt.



### Hangerőikonok:

-  – normál (kézibeszélő) és fülhallgató mód esetén,
-  – hangszóró mód esetén.


 **Tipp!** A fülhallgatóval remekül használhatjuk a játékgépet telefonhívásokhoz, játékokhoz vagy zenehallgatáshoz.


## Hangszóró

A játékgép rendelkezik hangszóróval a kihangsúlyozó üzemmód használatához. A hangszórót az Üzembe helyezési útmutatóban található képen láthatjuk, amely a

különböző gombokat és alkatrészeket ábrázolja. A hangszóró lehetővé teszi, hogy a játékgépen telefonálhassunk anélkül, hogy a készüléket a fülünkhöz kellene tartani, így akár letehetjük egy közelünkben lévő asztalra is. A hangszóró használható hívás közben, audioalkalmazásokhoz, valamint multimédia üzenetek megtekintésekor. A RealOne Player™ alapértelmezés szerint a hangszórót használja videó megtekintésekor. A hangszóró használata megkönnyíti az egyéb alkalmazások használatát, amikor a telefonon beszélgetünk.

### A hangszóró aktiválása

Ha aktív hívás közben szeretnénk kihangosító üzemmódba kapcsolni, válasszuk az **Opciók** → *Hangszóró be* parancsot. Egy hangjelzést hallunk, a navigációs sávban a  jelenik meg, és a hangerő indikátor megváltozik.

 **Fontos:** A hangszóró használatakor a lehetséges nagy hangerő miatt ne tartsuk a fülünkhöz közel a játékgépet.

A hangszórót minden hívás alkalmával külön kell aktiválnunk, de az audioalkalmazások, mint például a Zeneszerkesztő és a Hangrögzítő automatikusan a hangszórót használják.

### A hangszóró kikapcsolása

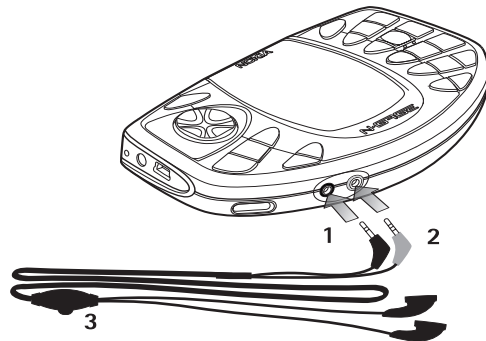
- Telefonhívás vagy zenehallgatás közben válasszuk az **Opciók** → *Kézbeszélő be* parancsot.

## A fülhallgató csatlakoztatása és használata



A játékgéphez adott HDD-2 típusú fülhallgatóval hallgathatjuk az FM-rádiót és a Zenelejátszót. Hívás kezdeményezéséhez használjuk a billentyűzetet. Hívás közben a fülhallgatót használhatjuk a telefonbeszélgetéshez.

### A HDD-2 fülhallgató csatlakoztatása

A fekete fülhallgatókábel végét helyezzük a játékgépen az ábrán (1) számmal jelölt csatlakozóba. A szürke fülhallgatókábel helyezzük a (2) számú csatlakozóba.



A fülhallgató zsinórja a rádió antennájaként funkcionál, ezért hagyjuk szabadon.

**FIGYELMEZTETÉS!** Ha nagy hangerőn hallgatjuk a zenét, az károsíthatja a hallásunkat. Ha egy fülhallgató van a játékgéphez csatlakoztatva, akkor a hangerő szabályozásához nyomjuk meg a  vagy a  gombot.

**FIGYELMEZTETÉS!** Fülhallgató használatakor a külső hangokat kevésbé halljuk. Ne használjunk a fülhallgatót saját biztonságunk kárára.

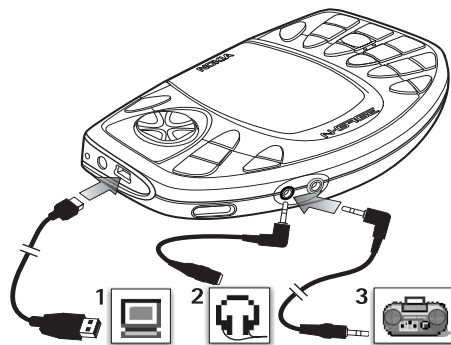
### A fülhallgató használata hívásfogadáshoz

Ha a fülhallgató használata közben hívást szeretnénk fogadni, nyomjuk meg a távirányító gombot (3), amely a fülhallgató mikrofonrészénél található. Lásd: '[A HDD-2 fülhallgató csatlakoztatása](#)' című fejezet (15. oldal). A telefonálás befejezéséhez nyomjuk meg újra ugyanazt a gombot.

## A tartozékkábelek csatlakoztatása és használata

A terméksomag tartalmaz két kábelt, amelyeket a játékgéppel használhatunk.

- 1 A játékgépet csatlakoztathatjuk egy kompatibilis külső audiorendszerhez (például egy CD-lejátszóhoz) az ADE-2 audiobemeneti kábel (3) segítségével.



**Megjegyzés:** A felvételt a külső eszköz fülhallgató-foglalatából hallgathatjuk. A torzítás elkerülése érdekében a külső egységen állítsuk a hangerőt.

- 2 A hangfájlok kezeléséhez a Nokia Audio Manager programot használhatjuk. A játékgépet egy kompatibilis PC-hez a DKE-2 USB Mini-B kábel (1) segítségével csatlakoztathatjuk. Bővebb információkért lásd: '[Nokia Audio Manager](#)' című fejezet (38. oldal).

**Megjegyzés:** Ha az USB-kábel csatlakoztatva van, akkor a Zenelejátszó és más alkalmazások nem érik el a memóriakártyát. Ha az USB-kábelt eltávolítjuk, a memória elérhetővé válik mindegyik alkalmazás számára.



- 3 A saját fejhallgatónkat is használhatjuk a játéképhez. Ehhez az ADA-2 adapterkábelre (2) van szükség.



**Fontos!** A DKE-2 USB Mini-B kábel csatlakoztatása előtt telepítsük a számítógépre a Nokia Audio Manager PC-szoftvert a CD-ROM-ról.

## Osztott memória

A játékép következő szolgáltatásai osztott memóriát használnak: játékok, névjegyzék, szöveges üzenetek, multimédia üzenetek, képek és csengőhangok, RealOne Player™, naptár és teendők, letöltött alkalmazások. Bármelyik használatánál kevesebb memória marad a többi szolgáltatáshoz. Ez különösen igaz, ha intenzíven használjuk valamelyik szolgáltatást. Ha például sok játékot telepítünk vagy sok képet mentünk a memóriába, akkor elfogyhat az osztott memória. Ekkor a játékép jelzi, hogy megtelt a memória. Ilyen esetekben memória felszabadításához töröljünk néhány játékot, képet, illetve egyéb bejegyzést.



**Megjegyzés:** A zeneszámokat a készülék a memóriakártyán tárolja, ezért azok nem foglalják a játékép osztott memóriáját.



## 2. A játékgép használata telefonálásra

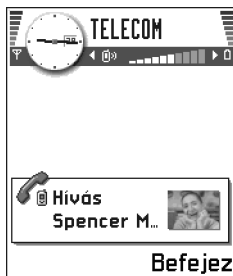
### Hívás kezdeményezése

- 1 Készenléti állapotban írjuk be a telefonszámot a körzetszámmal együtt. A vagy a megnyomásával a kurzor mozgatható. Szám törléséhez nyomjuk meg a gombot.

- Nemzetközi telefonszám hívásához a nemzetközi előtag beírásához nyomjuk meg kétszer a gombot (a + karakter helyettesíti a nemzetközi hívókéddot), ezután írjuk be a ország hívó kódját, 0 nélkül a körzetszámot, majd a telefonszámot.

**Megjegyzés:** Az itt nemzetköziként értelmezett hívások bizonyos esetekben egy országon belül a régiók közötti hívásokat is jelenthetik.

- 2 A telefonszám hívásához nyomjuk meg a gombot.



- 3 A hívás befejezéséhez (vagy a hívási kísérlet megszakításához) nyomjuk meg a gombot.


**Tipp!** Ha hívás közben szeretnénk a hangerőt állítani, a megnyomásával növelhetjük, a megnyomásával csökkenthetjük a hangerőt.

**Megjegyzés:** A gomb megnyomásával mindig befejezzük a hívást, még akkor is, ha egy másik alkalmazás aktív.

Hívás hangcímkével történő kezdeményezéséhez lásd: 'Hívás hangminta kimondásával' című rész (61. oldal).




### Hívás kezdeményezése a Névjegyzék használatával

- 1 A Névjegyzék megnyitásához válasszuk a **Menü**→ **Névjegyzék** lehetőséget.
- 2 Lapozzunk a kívánt névhez. Kereshetünk úgy is, hogy beírjuk a név kezdőbetűit. A keresőmező automatikusan megnyílik, és a talált tételek megjelennek.
- 3 A hívás megkezdéséhez nyomjuk meg a gombot.

Ha a tétel több telefonszámmal rendelkezik, lapozzunk a kívánt telefonszámhoz, és a hívás megkezdéséhez nyomjuk meg a  gombot.

## A hangpostafiók hívása

A hangpostafiók (hálózati szolgáltatás) egy üzenetrögzítő, amelyen azok, akik sikertelenül próbáltak bennünket hívni, üzenetet hagyhatnak.


- A hangpostafiók hívásához készenléti állapotban nyomjuk meg az  és a  gombot, vagy nyomjuk meg és tartjuk lenyomva az  gombot.
- Ha a játékgép kéri a hangpostafiók számát, adjuk meg azt, és nyomjuk meg az **OK** gombot. A számot a szolgáltatótól kapjuk meg.

Lásd még: 'A hívásátírányítás beállításai' című fejezet (22. oldal).

Mindegyik telefonvonal saját hangpostafiók számmal rendelkezhet. Bővebb információért lásd: 'Használt vonal (hálózati szolgáltatás)' című fejezet (45. oldal).

## A hangpostafiók számának módosítása




Ha módosítani akarjuk a hangpostafiók számát, válasszuk a **Menü** → **Eszközök** → **Hangpostafiók** menüpontot, majd az **Opciók** → *Szám módosítása* lehetőséget. Írjuk be a számot (melyet a szolgáltatótól kaptunk), és nyomjuk meg az **OK** gombot.

 **Tipp!** Ha a hangpostafiók kéri, hogy minden alkalommal, amikor felhívjuk, adjuk meg a jelszót,

lehetőségünk van arra, hogy a hangpostafiók száma után egy DTMF-számot adjunk meg. Így a jelszót automatikusan megadjuk, amikor hívjuk a hangpostafiókot. Például +441234567p1234#, mely számban az 1234 a jelszó, és a 'p' segítségével egy nagyjából kettő másodperces szünetet szűrhatunk be a DTMF-karakterek elé vagy közé.

## Telefonszám gyorstárcsázása

↩ A gyorstárcsázás képernyő megjelenítéséhez válasszuk a **Menü** → **Eszközök** → **Gyorst.** menüpontot.

- 1 Telefonszám gyorstárcsázó gombhoz (  -  ) történő hozzárendeléséhez lásd: 'Gyorstárcsázó gombok kijelölése' című fejezet (61. oldal).
- 2 Állítsuk a **Menü** → **Eszközök** → **Hívásbeállítások** → *Gyorstárcsázás* lehetőséget *Be* értékre. A telefonszám hívása: Készenléti állapotban nyomjuk meg a megfelelő gyors hívó gombot, majd nyomjuk meg a  gombot, amíg a hívás el nem indul.

## Konferenciahívás kezdeményezése

A konferenciahívás egy hálózati szolgáltatás, amely lehetővé teszi, hogy (magunkat is beleértve) maximum öt résztvevővel konferenciahívást hozzunk létre.

- 1 Hívjuk az első résztvevőt.
- 2 Új hívás kezdeményezéséhez az új résztvevő felé válasszuk az **Opciók** → *Új hívás* lehetőséget. Írjuk be, vagy a memóriából keressük elő az új résztvevő

telefonszámát, és nyomjuk meg az **OK** gombot. Az első hívás automatikusan tartásba kerül.



- Amikor a hívott fél fogadta az új hívást, kapcsoljuk be az első résztvevőt a konferenciahívásba. Válasszuk az **Opciók**→*Konferencia* lehetőséget.


- Ha új résztvevőt akarunk bevonni a konferenciahívásba, ismételjük meg a 2. lépést, és válasszuk az **Opciók**→*Konferencia*→*Konferenciába* lehetőséget.

- Magánbeszélgetés az egyik résztvevővel: Válasszuk az **Opciók**→*Konferencia*→*Magán* lehetőséget. Lapozunk a kívánt résztvevőhöz, és nyomjuk meg a **Magán** gombot. A konferenciahívást a játékép tartásba helyezi, és a többi résztvevő folytathatja a beszélgetést, amíg mi egy résztvevővel magánbeszélgetést folytatunk. Miután befejeztük a magánbeszélgetést, és vissza akarunk térni a konferenciahívásba, válasszuk az **Opciók**→*Konferenciába* lehetőséget.



- Ha bontani kívánjuk a vonalat a konferenciahívás egyik résztvevőjével, válasszuk az **Opciók**→*Konferencia*→*Résztvevő bontása* menüpontot, lapozunk a résztvevőhöz, és nyomjuk meg a **Bont** gombot.




 **Tipp!** Egy új hívás kezdeményezésének a leggyorsabb módja, ha tárcsázzuk a telefonszámot, és a híváshoz megnyomjuk a  gombot. Az aktuális hívás automatikusan tartásba kerül.


- Az aktív konferenciahívás befejezéséhez nyomjuk meg a  gombot.


## Hívás fogadása

- Bejövő hívás fogadásához nyomjuk meg a  gombot. Amennyiben a fülhallgatót használjuk, a távirányító gombbal fogadhatjuk a hívást.
- A hívás befejezéséhez nyomjuk meg a  gombot; ha a fülhallgatót használjuk, a távirányító gombot nyomjuk meg.


Ha nem akarjuk fogadni a hívást, nyomjuk meg a  gombot. A hívó fél a "foglalt" hangjelzést hallja.

Ha a bejövő hívás csengetését el akarjuk némitani, nyomjuk meg a **Némít** gombot.

 **Tipp!** A játékép hangjait beállíthatjuk különböző körülményeknek megfelelően, például úgy, hogy a játékép halkán szólaljon meg. Bővebben lásd: 'Üzemmodok' című fejezet (101. oldal).



 **Megjegyzés:** Előfordulhat, hogy a játékép a telefonszámhoz egy rossz nevet rendel hozzá. Ez akkor történhet meg, ha a hívó fél telefonszámát nem mentettük a Névjegyzékbe, de a telefonszám utolsó hét


számjegye megegyezik egy másik számmal, amit viszont mentettünk a Névjegyzékbe. Ebben az esetben a hívó fél azonosítása hibás.

 **Tipp!** Ha egyszerre minden hívást bontani akarunk, válasszuk az **Opciók** → *Minden hívás vége* lehetőséget, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

## Hívásvárakoztatás (hálózati szolgáltatás)

Ha aktiváltuk a Hívásvárakoztatás szolgáltatást, a hálózat értesítést küld a bejövő hívásról miközben egy másik hívásban vagyunk. Lásd: 'Hívásvárakoztatás: (hálózati szolgáltatás)' című fejezet (44. oldal).

- 1 Hívás közben a várakoztatott hívás fogadásához nyomjuk meg a  gombot. Az első hívás tartásba kerül.  
A két hívás közötti váltáshoz nyomjuk meg a **Felcserél** gombot.
- 2 Az aktív hívás befejezéséhez nyomjuk meg a  gombot.

 **Tipp!** Ha aktiváltuk a *Hívásátírányítás* → *Ha foglalt* funkciót például a hangpostafiókra, akkor a bejövő hívás elutasításával a hívást egyben át is irányítjuk. Lásd: 'A hívásátírányítás beállításai' című fejezet (22. oldal).

## Opciók hívás közben


Számos hívás közben használható opció hálózati szolgáltatás. Az alábbi lehetőségek előhívásához hívás közben nyomjuk meg az **Opciók** gombot:

*Mikrofon ki vagy Bekapcs., Aktív hívás vége, Minden hívás vége, Tartás vagy Visszavétel, Új hívás, Konferencia, Magán, Résztevő bontása, Fogadás és Elutasítás.*

A *Felcserélés* lehetőséggel válthatunk az aktív hívás és a tartott hívás között.

Az *Átadás* lehetőséggel a bejövő hívást vagy a tartott hívást összekapcsolhatjuk az aktív hívással, és kilépünk mindkét hívásból.

A *DTMF küldése* lehetőség olyan DTMF-jelsorok küldésére használható, mint például jelszavak, vagy bankszámlaszámok.

 **Szójegyzék:** A DTMF-jelek azok a hangok, amelyeket a játékgép billentyűzetén lévő számgombok megnyomásakor hallunk. A DTMF-jelek teszik lehetővé,



hogy kommunikáljunk például a hangpostafiókkal és számítógépesített telefonrendszerekkel.

- 1 A - gombokkal írjuk be a számjegyeket. Minden gombnyomás egy DTMF-jelet generál, melyet a telefon az aktív hívás közben elküld. A gomb többszöri lenyomásával a következőket írhatjuk be: **\***, **p** (körülbelül két másodperc időtartamú szünet a DTMF-karakterek előtt vagy között), és **w** (ha ezt a karaktert használjuk, akkor az ezt követő jelsort a telefon csak akkor küldi el, ha a hívás közben újra megnyomjuk a **Küld** gombot). A gomb megnyomásával a **#** karaktert írhatjuk be.
- 2 A jelek elküldéséhez nyomjuk meg az **OK** gombot.



**Tipp!** DTMF-jelsorokat egy névjegykártyán is tárolhatunk. Amikor hívjuk a tételhez tartozó telefonszámot, a jelsort előhívhatjuk. A DTMF-jeleket hozzáadhatjuk a telefonszámhoz, vagy beírhatjuk a névjegykártya *DTMF* mezőjébe.

## A hívásátírányítás beállításai

➡ Utasítássor: **Menü** → **Eszközök** → **Hívásátírányít.**

Ha ez a hálózati szolgáltatás aktív, akkor a bejövő hívásokat egy másik telefonszámra irányítjuk át, például a hangpostafiók számára. Bővebb információért forduljunk a szolgáltatóhoz.

- Válasszuk ki az egyik átírányítási lehetőséget; például *Ha foglalt* beállítás mellett a bejövő hanghívások foglaltság esetén vagy a hívás elutasításakor átírányításra kerülnek.

- Az átírányítás bekapcsolásához válasszuk az **Opciók** → *Aktiválás* lehetőséget, a *Törlés* lehetőséggel kikapcsolhatjuk az átírányítást, illetve az *Állapot* ponttal ellenőrizhetjük, hogy az átírányítás be van-e kapcsolva.
- Ha törölni akarjuk az összes aktív átírányítást, válasszuk az **Opciók** → *Minden átír. törlése* lehetőséget.

Az átírányítási indikátorokra vonatkozó bővebb információért lásd: 'Az indikátorokhoz tartozó műveletek' című fejezet (10. oldal).



**Megjegyzés:** A bejövő hívások korlátozása és a hívásátírányítás funkcióit nem aktiválhatjuk egyszerre. Lásd: 'Híváskorlátoz. (hálózati szolgáltatás)' című fejezet (55. oldal).

## Napló - Hívásinfó és általános napló



➡ Válasszuk a **Menü** → **Extrák** → **Napló** menüpontot.

A naplóban figyelemmel kísérhetjük a játékgép által regisztrált telefonhívásokat, SMS-eket, a csomagkapcsolt adatátviteli csatlakozásokat, a fax- és adathívásokat. A naplót szűrhetjük úgy, hogy csak egy típusú műveletet lássunk, és a napló információi alapján új névjegyzék-tételt is létrehozhatunk.



**Megjegyzés:** Az általános kommunikációs naplóban a csatlakozások a távoli postafiókra, multimédia üzenetközpontra vagy a böngészőoldalakra

adathívásokként vagy csomagkapcsolt adatátviteli csatlakozásokként jelennek meg.



**Tipp!** Az elküldött üzenetek listájának megtekintéséhez válasszuk az **Üzenetek**→ **Elküldött** menüpontot.

## Utolsó hívások listája

↩ Válasszuk a **Menü**→ **Extrák**→ **Napló**→ **Utolsó hívások** menüpontot.

A játékép regisztrálja a nem fogadott, a fogadott és a tárcsázott hívásokat, valamint a hívások hozzávetőleges idejét és költségét. A játékép csak akkor regisztrálja a nem fogadott vagy a fogadott hívásokat, ha a hálózat támogatja ezt a funkciót, a játékép be van kapcsolva, és a hálózati szolgáltatás területén belül van.

**Ikonok:**



- a nem fogadott,



- a fogadott és



- a tárcsázott számokat jelzi.

Lehetőségek a Nem fogadott, Fogadott és a Tárcsázott nézetben: *Hívás, Szám használata, Törlés, Lista törlése, Névjegyzékhez ad, Súgó és Kilépés*

## Nem fogadott és fogadott hívások

Annak az utolsó 20 telefonszámnak a megtekintéséhez, amelyről sikertelenül próbáltak bennünket hívni (hálózati szolgáltatás) válasszuk a **Napló**→ **Utolsó hívások**→ **Nem fogadott** menüpontot.



**Tipp!** Ha készenléti állapotban a kijelzőn nem fogadott hívásról szóló üzenetet látunk, a nem fogadott hívások listájának előhívásához nyomjuk meg a **Megjelen.** gombot. Ha vissza akarjuk hívni a telefonszámot, lapozunk a kívánt telefonszámhoz vagy névhez, és nyomjuk meg a gombot.

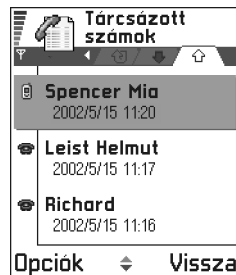
Ha meg akarjuk tekinteni azt a 20 telefonszámot, amelyről utoljára fogadtunk hívásokat (hálózati szolgáltatás) válasszuk a **Napló**→ **Utolsó hívások**→ **Fogadottak** menüpontot.

## Tárcsázott hívások




**Tipp!** A Tárcsázott számok nézet megnyitásához készenléti állapotban nyomjuk meg a gombot.

Ha meg akarjuk tekinteni azt a 20 telefonszámot, amelyet utoljára hívtunk vagy megkíséreltünk hívni válasszuk a **Napló**→ **Utolsó hívások**→ **Tárcsázott sz.** menüpont.




## Híváslisták törlése


- Ha törölni akarunk minden híváslistát, akkor az Utolsó hívások főnézetében válasszuk az **Opciók**→ *Utolsó hívások törl.* lehetőséget.
- Ha csak az egyik híváslistát akarjuk törölni, nyissuk meg a törlendő listát, és válasszuk az **Opciók**→ *Lista törlése* lehetőséget.
- Ha egy műveletet akarunk törölni, nyissuk meg a listát, és nyomjuk meg a  gombot.


## Hívások időtartama

↩ Válasszuk a **Menü**→ **Extrák**→ **Napló**→ *Hívásidőtartam* menüpontot.

Megtekinthetjük a kimenő és a bejövő hívások hozzávetőleges időtartamát.

 **Megjegyzés:** A szolgáltató által ténylegesen számlázott hívási idő a hálózat jellemzőitől, az alkalmazott kerekítésektől, illetve más tényezőktől is függhet.


 **Tipp!** Ha aktív hívás közben látni akarjuk a hívás időtartamát, válasszuk az **Opciók**→ *Beállítások*→ *Hívás időtartama*→ *Igen* mneüpontot.

**Minden hívásidőtartam törlése** – Válasszuk az **Opciók**→ *Számlálók nullázása* lehetőséget. Ehhez meg kell adnunk a biztonsági kódot. Erről bővebben lásd: 'Biztonság' című fejezet (51. oldal). Egy esemény törléséhez lapozunk az eseményre, és nyomjuk meg a  gombot.

## Hívásköltségek (hálózati szolgáltatás)

↩ Válasszuk a **Menü**→ **Extrák**→ **Napló**→ *Hívásköltségek* menüpontot.

A hívásköltség funkció lehetővé teszi, hogy ellenőrizzük az utolsó hívás vagy az összes hívás költségét. A hívásköltségek külön jelennek meg az egyes behelyezett SIM-kártyákra vonatkozóan.

 **Megjegyzés:** A szolgáltató által ténylegesen számlázott hívási idő a hálózat jellemzőitől, az alkalmazott kerekítésektől, illetve más tényezőktől is függhet.

## A szolgáltató által megállapított hívásköltségkorlátozás

A szolgáltató korlátozhatja a hívások költségét egy bizonyos számú díjegységre vagy pénzösszegre. Amikor a hívásköltség-korlátozás funkció aktív, hívásokat csak addig bonyolíthatunk, amíg el nem érjük a meghatározott hitelkeretet (költséghatárt), és olyan hálózatot használunk, amely támogatja a költségkorlátozást. Készenléti állapotban, hívás közben a még felhasználható egységek száma a kijelzőn látható. Ha elfogytak a díjegységeink, a kijelzőn az *Elérte a hívásköltség határát* üzenet jelenik meg. A korlátozott költségű üzemmódra és a díjegységekre vonatkozó információért forduljunk a szolgáltatóhoz.


## Díjegységben vagy pénzben megjelenített költség

- A játékgépet beállíthatjuk úgy, hogy a felhasználható beszélgetési időt díjegységekben vagy pénzben



jelenítse meg. Ehhez lehet, hogy meg kell adnunk a PIN2-kódot. Lásd: 51. oldal.


- 1 Válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások**→ **Költségek** menüpontot. A lehetőségek: *Pénznemben és Egységben*.
- 2 Ha a *Pénznemben* lehetőséget választottuk, a telefon kéri, hogy írjuk be az egység árát. Írjuk be a hálózatunk díjegységének az árát, és nyomjuk meg az **OK** gombot.
- 3 A pénznemnek adjunk nevet. Használjunk hárombetűs rövidítést, például HUF.

 **Megjegyzés:** Ha már nem maradt több díj- vagy pénzegységünk, csak a telefonba beprogramozott segélykérő szám (pl. 112 vagy más, hivatalos segélykérő szám) hívása engedélyezett.


### Hívásköltség-korlátozás beállítása saját magunknak

- 1 Válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások**→ **Hívásköltség korl.**→ **Be** lehetőséget.
- 2 A játékgép kéri, hogy egységekben adjuk meg a korlátot. Ehhez lehet, hogy meg kell adnunk a PIN2-kódot. A **Költségek** pont beállításától függően, írjuk be a díjegyiség számát vagy a pénzösszeget.

Ha az általunk beállított költséhatárt elértük, a számláló megáll a maximális értéknél, és a kijelzőn a **Az összes hívásköltségszámláló nullázása** üzenet jelenik meg. A telefonhívások engedélyezéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Beállítások**→ **Hívásköltség korl.**→ **Ki** lehetőséget. Ehhez meg kell adnunk a PIN2-kódot. Lásd: 51. oldal.


**A költségszámláló nullázása** – Válasszuk az **Opciók**→ **Számláló nullázása** lehetőséget. Ehhez meg kell adnunk a PIN2-kódot. Lásd: 51. oldal. Egy esemény törléséhez lapozunk az eseményre, és nyomjuk meg a  gombot.

### GPRS-adatszámoló


 Válasszuk **Menü**→ **Extrák**→ **Napló**→ **GPRS-számláló** menüpontot.

Ez a funkció lehetővé teszi, hogy ellenőrizzük a csomagkapcsolt adatátviteli (GPRS) csatlakozások során elküldött és fogadott adatok mennyiségét. Például a GPRS-csatlakozások díjait az elküldött és fogadott adatok mennyisége alapján számítják.

### A hívásnapló megtekintése

 Válasszuk a **Menü**→ **Extrák**→ **Napló** menüpontot, majd nyomjuk meg a , végül a  gombot.

Az általános naplóban láthatjuk az egyes kommunikációs eseményekhez tartozó információkat, mint például a küldő vagy a címzett neve, a telefonszám, a szolgáltató neve vagy a hozzáférési pont.

 **Megjegyzés:** A részeseményeket, mint például a több részben

| Napló  |                |
|--------|----------------|
| Adat   | WAP            |
| Hang   | 987654321      |
| Hang   | Leist Helmut   |
| Hang   | Spencer Mia    |
| Adat   | 123456789      |
| Hang   | Moncourt Anais |
| Opciók | Kilép          |

elküldött SMS-eket, és a csomagkapcsolt adatátviteli csatlakozásokat a napló egy eseményként jegyzi fel.

#### Ikonok:

- ➡ - bejövő,
- ➡ - kimenő és
- ➡ - nem fogadott kommunikációs események.

#### A napló szűrése

- Válasszuk az **Opciók** → **Szűrés** lehetőséget. Egy szűrőlista jelenik meg.
- Lapozunk egy szűrőhöz, és nyomjuk meg a **Kiválaszt** gombot.

#### A napló tartalmának törlése

- A napló teljes tartalmának törléséhez válasszuk az **Opciók** → **Napló törlése** lehetőséget. Nyomjuk meg az **Igen** gombot.

#### Csomagkapcsolt adatátvitel számlálója és csatlakozási időmérő

- Ha meg akarjuk nézni, hogy kilobájtban megadva mekkora mennyiségű adatot továbbítottunk, és bizonyos csatlakozások mennyi ideig tartottak, lapozunk egy bejövő vagy kimenő eseményhez, és válasszuk az **Opciók** → **Adatok megjelenít.** lehetőséget.

#### Napló beállításai

- Válasszuk az **Opciók** → **Beállítások** lehetőséget. A beállítások listája jelenik meg.
  - Napló időtartama** - A naplóesemények a naplóban csak egy meghatározott ideig (napig) maradnak

meg, azután automatikusan törlődnek annak érdekében, hogy ne foglaljanak memóriahelyet.



**Megjegyzés:** Ha a *Nincs napló* lehetőséget választjuk, akkor ezzel a napló tartalmát, az Utolsó hívások listáját és az Üzenetek kézbesítési jelentéseit végleg töröljük.

- A *Hívásidőtartam*, a *Költségek*, a *Hívásköltség korl.* funkció tekintetében a jelen fejezet elején lásd: 'Hívások időtartama' című rész, 'Hívásköltségek (hálózati szolgáltatás)' című fejezet.

## SIM-telefonkönyv



Válasszuk a **Menü** → **Eszközök** → **SIM-telefonkönyv** menüpontot



A SIM-kártya kiegészítő szolgáltatásokat biztosíthat. Lásd még: 'Névjegykártyák másolása a SIM-kártya és a játékép memóriája között' című fejezet (57. oldal), 'SIM-szolgáltatások visszaigazolás' című fejezet (53. oldal), 'Rögzített tárcsázás beállításai' című fejezet (53. oldal), 'A SIM-kártyán lévő üzenetek megtekintése' című fejezet (94. oldal).

Lehetőségek a SIM mappában:

*Megnyitás, Hívás, Új SIM-tétel, Módosítás, Törlés, Kijelölés/eltávolítás, Másolás a Név.-be, Saját számok, SIM-adatok, Súgó és Kilépés.*



**Megjegyzés:** A SIM-alkalmazások elérhetőségére, tarifáira és használatára vonatkozó információk

tekintetében forduljunk a SIM-kártya értékesítőjéhez, például a hálózat üzemeltetőjéhez, a szolgáltatóhoz vagy egyéb értékesítőhöz.

- A SIM mappában megtekinthetjük a SIM-kártyán tárolt neveket és telefonszámokat, újakat menthetünk, módosíthatunk egy meglévőt, vagy hívhatjuk azokat.

## Memóriakártya



↩ Válasszuk a **Menü** → **Eszközök** → **Memóriakártya** menüpontot.

Ha rendelkezünk memóriakártyával, azt játékok, zenék, multimédia fájlok, például videoklipek és hangfájlok, képek, valamint a játékgép memóriájában lévő adatok biztonsági mentésére használhatjuk.

➡ **Fontos:** A memóriakártyákat tartsuk kisgyermekek számára nem elérhető helyen.

➡ **Megjegyzés:** Csak kompatibilis Multimédia kártyát (MMC) használjunk ehhez a készülékhez. Más memóriakártyák, mint például a Secure Digital (SD) kártya, nem férnek be az MMC-kártya tartójába, és nem kompatibilisek ezzel a készülékkel. Egy nem kompatibilis memóriakártya használata kárt okozhat a kártyában és a készülékben egyaránt, továbbá a kártyán tárolt adatok elveszhetnek.

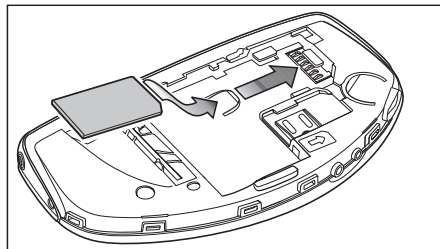
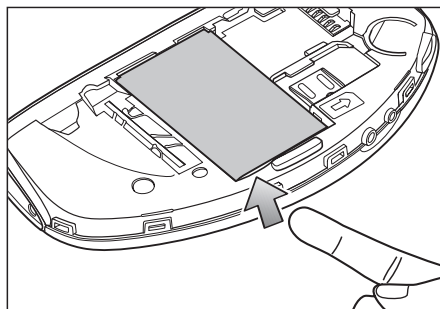
➡ **Megjegyzés:** A játékgép egyéb szolgáltatásaiban és alkalmazásaiban a memóriakártya használatának


részletes ismertetése az adott szolgáltatást és alkalmazást leíró részben olvasható.



A memóriakártya lehetőségei:

*Kész.mem. másolása, Visszaáll. kártyáról, Mem.kártya formáz., A mem.kártya neve, Jelszó megadása, Jelszó módosítása, Jelszó eltávolítása, Mem.kártya felold., Memória részletei, Súgó és Kilépés.*

## A memóriakártya behelyezése



- 1 A játékép legyen kikapcsolt állapotban. Ha be van kapcsolva, a  gomb lenyomva tartásával kapcsoljuk ki.

- 2 Nyissuk fel a játékép hátlapját, csúsztassuk be az ujjunkat a nyílásba, majd emeljük ki az akkumulátort. A hátlap eltávolításával kapcsolatos tudnivalók az Üzembe helyezési útmutató "SIM-kártya behelyezése" című fejezetében találhatók.
  - 3 Ha korábban helyeztünk memóriakártyát a készülékbe, akkor vegyük ki azt.
  - 4 Helyezzük be a memóriakártyát az ábra alapján. Ügyeljünk arra, hogy az arany színű érintkezők lefelé nézzenek.
  - 5 A memóriakártya megfelelő rögzítése után helyezzük vissza az akkumulátort, majd a hátlapot.
-  **Fontos:** Műveletek közben ne távolítsuk el a memóriakártyát. A memóriakártya kivétele előtt mindig zárjuk be az összes azt használó alkalmazást.
-  **Fontos:** Ha alkalmazást telepítünk a memóriakártyára, és a játékép újraindítására van szükség, az újraindítás befejezéséig ne távolítsuk el a memóriakártyát. Ha ezt tesszük, az alkalmazáshoz tartozó fájlok elveszhetnek.

## A memóriakártya formázása

Több cég is gyárt memóriakártyákat. Egyes memóriakártyák előre meg vannak formázva, másokat magunknak kell megformáznunk. Ha nem tudjuk, hogyan kell megformázni a memóriakártyát, forduljunk a kártya eladójához. A kártyát formázni kell az első használat előtt.



- Válasszuk az *Opciók* → *Mem.kártya formáz.* menüpontot.

Ekkor figyelmeztető üzenet jelenik meg, és a művelet jóváhagyása után elkezdődik a formázás.

➡ **Fontos:** A memóriakártya formázásakor minden adat végérvényesen törlődik.

## Adatok biztonsági mentése és visszaállítása

A játékgép memóriájában lévő adatokról biztonsági másolatot készíthetünk a memóriakártyán.

- Válasszuk az *Opciók* → *Kész.mem. másolása* menüpontot.

A memóriakártyáról a mentett adatokat visszatölthetjük a játékgép memóriájába.

- Válasszuk az *Opciók* → *Visszaáll. kártyáról* menüpontot.

## Jelszó a memóriakártyához

A memóriakártya illetéktelen használatának megelőzése érdekében jelszó megadásával lezárhatjuk azt.

➡ **Megjegyzés:** A jelszót a játékgép tárolja, így azt nem kell ismételtlen beírni, ha a memóriakártyát ezen a játékgépen használjuk. Ha a memóriakártyát másik játékgépbe helyezzük át, meg kell adni a jelszót.

## Jelszó beállítása, módosítása és törlése

- Válasszuk az *Opciók* → *Jelszó megadása*, *Jelszó módosítása* vagy *Jelszó eltávolítása* menüpontot.

Minden műveletnél be kell írni, és meg kell erősíteni a jelszót. A jelszó legfeljebb nyolc karakterből állhat.

➡ **Fontos:** A jelszó eltávolítása után a memóriakártya nyitva lesz, és tetszőleges játékgépen jelszó megadása nélkül használhatóvá válik.

## Lezárt memóriakártya feloldása

Ha egy másik jelszóval védett memóriakártyát helyezünk a játékgépbe, a készülék a kártyához tartozó jelszó megadására fog felszólítani minket.

- A zárolás feloldásához válasszuk az *Opciók* → *Mem.kártya felold.* menüpontot.

## A memóriafelhasználás ellenőrzése

A *Memória részletei* menüponttal ellenőrizhető a memóriakártyán az egyes adatcsoportok memóriafelhasználása, valamint az új alkalmazások telepítéséhez rendelkezésre álló memória.

- Válasszuk az **Opciók** → *Memória részletei* menüpontot.

# 3. Játékok



**Megjegyzés:** Ehhez a funkcióhoz be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezetékek nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.

A játékok teljesítménye csökkenhet, ha sok alkalmazást nyitottunk meg. Ennek elkerülése érdekében játék előtt zárjuk be az alkalmazásokat.

Játékhoz az elsődleges játékgombokat használhatjuk:



Az egyes játékoktól függően esetleg egyéb gombokat is használunk kell, további információért tekintünk meg a játékok leírását.



**Tipp!** Játék közben is fogadhatunk és befejezhetünk telefonhívásokat.



**Megjegyzés:** A játékok használata energiát fogyaszt, ezért játék közben csökken a készülék készenléti ideje.



**Megjegyzés:** A Zenelejátszó nem érhető el játék közben.

A játékgéphez sokféle játékot vásárolhatunk. Különböző játékokat a Nokia által jóváhagyott kereskedőknél vagy a [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com) webhelyen találhatunk.


## Játék indítása




**Megjegyzés:** Játékok megkezdése előtt húzzuk ki az USB-kábelt a játékgépből.

Minden játék külön memóriakártyán található. Helyezzük be a játék memóriakártyáját a Nokia N-Gage játékgépbe. Lásd: '[Memóriakártya](#)' című fejezet (27. oldal). A játékhöz tartozó ikon automatikusan a **Menü** kilencedik ikonjaként megjelenik.

További információkat a játék leírásában kaphatunk. Az internetről letölthető Java játékokkal is játszhatunk. Lásd: '[Java-alkalmazás telepítése](#)' című fejezet (123. oldal).

Nyomjuk meg a **Menü** gombot, lapozunk a játék ikonjához, majd nyomjuk meg a  gombot.



**Tipp!** A játék indításához nyomjuk meg a **Menü** →  gombot.

## Kétszemélyes játék indítása

Bizonyos játékokat ketten is játszhatunk, egy Bluetooth-kapcsolattal és ugyanazon játékkal rendelkező kompatibilis eszközön. Kétszemélyes játék indítása előtt győződjünk meg róla, hogy a készülék Bluetooth-beállításai kompatibilisek-e. Lásd: '[Bluetooth-kapcsolat](#)'

című fejezet (128. oldal). A játék indításával, a különböző szintekkel és további funkciókkal kapcsolatos részletekért forduljunk a játék leírásához.


## Többrésztvevős játék indítása

Bizonyos játékokat többen is játszhatunk, Bluetooth-kapcsolattal és ugyanazon játékkal rendelkező kompatibilis eszközökön. Többszemélyes játék indítása előtt győződjünk meg róla, hogy a készülékek Bluetooth-beállításai kompatibilisek-e. Lásd: '[Bluetooth-kapcsolat](#)' című fejezet (128. oldal). A játék indításával, a különböző szintekkel és további funkciókkal kapcsolatos részletekért forduljunk a játék leírásához.




## 4. Zenelejátszó és rádió


Hallgathatjuk a játékgép memóriakártyájára mentett zenét vagy a rádiót. Rögzíthetünk is zenét a rádióból vagy egy külső forrásból. A memóriakártyára közel CD-minőségben rögzíthetünk vagy másolhatunk zenéket.

 **Megjegyzés:** A memóriakártya csak az első 255 zeneszám részleteit tudja megjeleníteni.

Kompatibilis számítógépről történő zeneáttöltéssel kapcsolatos információkat lásd: 'Nokia Audio Manager' című fejezet (38 oldal).


### Zenelejátszó


 **Megjegyzés:** Ehhez a funkcióhoz be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezeték nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.



➡ A Zenelejátszó megnyitásához válasszuk a **Menü**→ **Multimédia**→ *Zenelejátszó* menüpontot, vagy nyomjuk meg a  gombot.


A *Zenelejátszó* segítségével meghallgathatjuk a memóriakártyán tárolt zenéket. A zenehallgatáshoz csatlakoztassuk a fülhallgatót (lásd: 'A fülhallgató

csatlakoztatása és használata' című fejezet, 15. oldal) a játékgéphez, vagy használjuk a hangszórót.



 **Megjegyzés:** Zenét csak 32, 64 vagy 128 MB kapacitású memóriakártyáról lehet lejátszani. Más memóriakártyák nem használhatók erre a célra.

 **Megjegyzés:** A *Zenelejátszó* használata többletenergiát fogyaszt, ezért csökkenti a készülék készenléti idejét.

 **Tipp!** A *Zenelejátszó* gyors indításához nyomjuk meg a zenelejátszó-gombot .

 **FIGYELMEZTETÉS!** Ha nagy hangerőn hallgatjuk a zenét, az károsíthatja a hallásunkat.

A *Zenelejátszó* elindulásakor rögtön elkezd lejátszani a zeneszámokat.

A fülhallgató vagy a hangszóró hangerejét a  vagy  gombbal szabályozhatjuk felfelé, illetve lefelé.

## Zenehallgatás

A lejátszás/szünet /  
 , leállítás , előző  
szám , következő  
szám és a rögzítés  
 funkciót a vagy  
a gomb, majd a   
gomb megnyomásával  
választhatjuk ki.



Parancsok a  
Zenelejátszóban:

*Számok listája,*

*Beállítások, Hangszóró be / Hangszóró ki, Sűgő és Kilépés.*

**Tipp!** A következő számot a fülhallgatógomb  
megnyomásával is kiválaszthatjuk.

A *Számok listája* lehetőség választásával megtekinthetjük  
és lejátszhatjuk a zeneszámokat, amelyeket a játékgépen  
tároltunk.

Lehetőségek a Számok  
listájában: *Lejátszás, Törlés, Átnevezés, Számlistáhozadás*  
*/ Eltávolítás a listából, Sűgő és Kilépés.*

A tárolt zeneszámok megtekintéséhez válasszuk az  
*Opciók* → *Számok listája* lehetőséget.

**Tipp!** Ha megnyomjuk a gombot  
zenehallgatás közben, megjelennek a rendelkezésre álló  
*Opciók*.

Zenelejátszás a *Számok listája* listáról: a szám  
kiválasztásához nyomjuk meg a vagy a gombot,  
majd válasszuk az **Opciók** → *Lejátszás* lehetőséget a szám  
lejátszásához.

Zenehallgatás közben is fogadhatunk és  
kezdemenyízhünk telefonhívásokat. Telefonálás közben  
a szám lejátszása szünetel, és a zenelejátszó elnémul. A  
hívás befejezésekor a zenelejátszás automatikusan  
folytatódik.

Ha hívás érkezik, és a fülhallgatót használjuk, a hívás  
fogadásához nyomjuk meg a fülhallgatógombot. A  
*Zenelejátszó* szünetelteti a lejátszást, amikor a játékgépre  
telefonhívás érkezik. A telefonálás befejezéséhez nyomjuk  
meg újra a fülhallgatógombot. Bővebb információkért lásd:  
'*A fülhallgató csatlakoztatása és használata*' című fejezet  
(15. oldal).

A beállítások módosításához nyomjuk meg az *Opciók*  
gombot, majd válasszuk a *Beállítások* lehetőséget. Az alábbi  
beállítások lehetségesek:

- *Hangzás:* Megválaszthatjuk a lejátszott zeneszámok  
stílusát, így a stílusnak megfelelően automatikusan  
beállítódnak a kiegyenlítő értékei, például a mély és a  
magas hangok szintje. Ez javíthatja a hangminőséget. A  
rendelkezésre álló stílusok: *Rock, Pop, Tánczene, Jazz,*  
*Klasszikus, Latin és Normál.*
- *Lejátszás beállításai:* Válasszuk a *Normál* lehetőséget a  
számlistában szereplő sorrend alapján történő  
lejátszáshoz. Egyéb lejátszási módok: *Véletlenszerű* vagy  
*Ismétlés.*

- **Basszuskiemelés:** Az aktuális zenei stílushoz ad hozzá basszust.

A Beállítások menü tartalma: *Módosítás, Súgó és Vissza.*

## Hangrögzítés külső eszközről

A játékgépet csatlakoztathatjuk egy kompatibilis külső audioeszközhöz, például CD-lejátszóhoz, és közvetlenül a játékgépre rögzíthetünk zenét.



**Megjegyzés:** A funkciót ne használjuk törvénysértő módon. A zenék szerzői jogi védettség alatt állhatnak. Az ilyen zenék rögzítése csak saját részre történhet. Értékesítés vagy terjesztés céljából törvénybe ütköző ezen zenék másolása.

Zeneszám rögzítése kompatibilis külső audioeszközzel.

- 1 Csatlakoztassuk a külső audioeszközt. Bővebb információért lásd: 'A tartozékkábelek csatlakoztatása és használata' című fejezet (16. oldal).
- 2 Válasszuk a **Menü** → **Multimédia** → **Zenelejátszó** menüpontot.



- 3 Nyomjuk meg a gombot a rögzítés vezérlőgomb kijelöléséhez, majd nyomjuk meg a gombot a felvétel indításához. A felvétel leállításához nyomjuk meg a **Leállítás** gombot.
- 4 A lejátszás leállításához nyomjuk meg a **Leállítás** gombot.

Rögzítés közben is fogadhatunk és kezdeményezhetünk telefonhívásokat. A zenelejátszó elnémul, de a felvétel folytatódik a háttérben. A hívás befejezésekor a zenelejátszó hangereje automatikusan visszaáll az eredeti értékre.


## Rádió




- Megjegyzés:** Ehhez a funkcióhoz be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezeték nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.


- ➡ A Rádió megnyitásához válasszuk a **Menü** → **Multimédia** → **Rádió** menüpontot, vagy nyomjuk meg a gombot.



A játékgépben lévő **Rádiót** hallgathatjuk a fülhallgatóval (lásd: 'A fülhallgató csatlakoztatása és használata' című fejezet (15. oldal) és a hangszóróval is. A fülhallgató kábele a rádió antennájaként funkcionál, ezért hagyjuk szabadon, és mindig legyen csatlakoztatva.

A fülhallgató vagy a hangszóró hangerejét a  vagy  gombbal szabályozhatjuk felfelé, illetve lefelé.

 **Megjegyzés:** A rádióadás minősége a függ a rádióállomás adott területen való lefedettségétől.

 **FIGYELMEZTETÉS!** Ha nagy hangerőn hallgatjuk a zenét, az károsíthatja a hallásunkat.

 **Tipp!** A fülhallgatógomb megnyomásával a következő mentett csatornára válthatunk.

 **Tipp!** A Rádió gyors bekapcsolásához nyomjuk meg a Rádió gombot .


A következő csatorna , az előző csatorna , az automatikus hangolás felfelé , az automatikus hangolás lefelé  és a felvétel  funkciót a  vagy a  gomb, majd a  gomb megnyomásával választhatjuk ki.






Parancsok a Rádióban  
*Állomások, Hangszóró be / Hangszóró ki, Auto. hangol. felfelé, Auto. hangol. lefelé, Kézi hangolás, Állomás mentése, Súlyó és Kilépés.*



## Rádióállomás behangolása

- Az automatikus hangoláshoz a *Rádió* bekapcsolt állapotában válasszuk az **Opciók** → *Auto. hangol. felfelé* vagy *Auto. hangol. lefelé* parancsát. Ha a hangoló talál egy csatornát, a frekvencia megjelenik a kijelzőn.


 **Megjegyzés:** Ha már vannak mentett rádióállomásaink, a csatorna száma és neve is megjelenhet.

 **Megjegyzés:** A frekvencia tartománya 87,5-108,0 MHz.

- Kézzel is kereshetünk rádióállomásokat. Ehhez válasszuk az **Opciók** → *Kézi hangolás* lehetőséget, majd nyomjuk meg a  vagy a  gombot a frekvencia felfelé vagy lefelé állításához (0,05 MHz-es lépésenként).

 **Tipp!** Ha ismerjük a kívánt frekvenciát, akkor azt közvetlenül a billentyűzetről is beírhatjuk (tizedesvessző karakterhez nyomjuk meg a  gombot).


- Az állomás játékgépbe való mentéséhez válasszuk az **Opciók** → *Állomás mentése* lehetőséget. Lapozzunk oda, ahol tárolni szeretnénk a rádióállomást, majd nyomjuk meg az **Kiválaszt** gombot. Írjuk be a rádióállomás nevét, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

 **Megjegyzés:** Az üres helyeknél az alapértelmezés szerinti 87,5 MHz-es frekvencia jelenik meg.


## A Rádió használata

Lehetőségek az állomáslistában: *Hallgatás*, *Hangszóró be* / *Hangszóró ki*, *Átnevezés*, *Törlés*, *Súgó* és *Kilépés*.

A *Rádió* kikapcsolásához nyomjuk meg a **Kilépés** gombot.

 **Megjegyzés:** Amikor a hangszóró be van kapcsolva, a fülhallgató nem szól.

Rádióhallgatás közben is fogadhatunk és kezdeményezhetünk telefonhívásokat. Hívás közben a rádió elnémul. A hívás befejezésekor a rádió automatikusan visszakapcsol.




 **Megjegyzés:** A *Rádió* használata többletenergiát fogyaszt, ezért csökkenti a készülék készenléti idejét.

Ha már mentettünk rádióállomásokat, az **Opciók** → *Állomások* lehetőség választásával hallgathatjuk azokat. A 1-9-ig tárolt rádióállomásokat a megfelelő számbillentyű megnyomásával is kiválaszthatjuk. A 10-20-ig tárolt rádióállomásokat két számbillentyű gyors, egymás követő megnyomásával választhatjuk ki, pl.: 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 és 2 + 0 = 20.

 **Megjegyzés:** Ha a fülhallgató nincs csatlakoztatva, a *Rádió* 5 perc után kikapcsol.

## Felvétel a Rádióból

Az aktuális rádióállomást rögzíthetjük a  gomb megnyomásával. Ezzel kijelöljük a rögzítés vezérlőgombot, majd ezután a felvétel indításához nyomjuk meg a  gombot. Adjuk meg a szám címét, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

 **Megjegyzés:** Felvételi módban a felvétel  gomb a leállítás  vezérlőgombra változik.


 **Tipp!** Használhatjuk a **Leállít** gombot is.


Hangrögzítés közben is fogadhatunk és kezdeményezhetünk telefonhívásokat. A rádió elnémul, de a felvétel folytatódik a háttérben. A hívás befejezésekor a rádió automatikusan visszakapcsol. A rádióból rögzített felvételeket visszajátszhatjuk a zenelejátszóval.

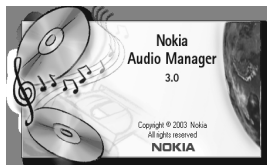


## Nokia Audio Manager


A Nokia Audio Manager szoftverrel kijelölhetünk digitális zeneszámokat egy kompatibilis számítógépen, és áttölthetjük azokat a Nokia N-Gage játékgép memóriakártyájára. A szoftverrel M3U lejátszási listákat is létrehozhatunk a számítógépen, amely MP3-fájlokat vagy CD-ről mentett számokat tud lejátszani. Ahhoz, hogy a számítógép hozzá tudjon férni a játékgép memóriakártyájához, csatlakoztatni kell azt a DKE-2 USB Mini-B kábel segítségével. Lásd: '[A tartozékkábelek csatlakoztatása és használata](#)' című fejezet (16. oldal). A játékgépben lévő memóriakártya tartalma a Nokia Audio Manager *Music Studio* ablakában, a Hordozható eszköz részben fog megjelenni. A lejátszási listán szereplő zeneszámokat áttölthetjük például CD-ről.

 **Megjegyzés:** A Nokia Audio Manager használatához csak csatlakoztatni kell a játékgépet a számítógéphez a DKE-2 USB Mini-B kábellel (lásd: '[A tartozékkábelek csatlakoztatása és használata](#)' című fejezet, 16. oldal); minden egyebet elvégez a számítógép.

 **Megjegyzés:** A funkciót ne használjuk törvénytisztó módon. A zenék szerzői jogi védeltség alatt állhatnak. Az ilyen zenék rögzítése csak saját részre történhet.




Értékesítés vagy terjesztés céljából törvénybe ütköző ezen zenék másolása.


 **Tipp!** Az alkalmazás a terméksomagban lévő CD-n található.


## Rendszerkövetelmények

A Nokia Audio Manager telepítéséhez és használatához az alábbiakra van szükség:

- Intel-kompatibilis számítógép Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 vagy Windows XP operációs rendszerrel.
-  **Megjegyzés:** A szoftver nem működik olyan számítógépen, amely Windows 95-ről vagy 3.1-ről lett frissítve Windows 98-ra.
- Pentium MMX 266 MHz CPU (Pentium 300 MHz ajánlott)
- Legalább 35 MB szabad lemezterület
- Legalább 48 MB memória, 64 MB Windows 2000 esetén
- 800 x 600 felbontásra, 65536 színű megjelenítésre képes monitor
- SCSI/ANSI X3T10-1048D szabványnak vagy ATAPI/SFF-8020i szabványnak megfelelő CD-meghajtó

## A Nokia Audio Manager telepítése


 **Megjegyzés:** Az USB-kábelt csak a Nokia Audio Manager szoftver telepítése után csatlakoztassuk a számítógéphez. A szoftver a Nokia N-Gage játékgép terméksomagjában lévő CD-n található.

- 1 Indítsuk el a Windowst.
  - 2 Helyezzük be a terméksomagban lévő CD-t a számítógép CD-meghajtójába.
  - 3 A CD valószínűleg automatikusan elindul. Ha ez mégsem történik meg, nyissuk meg a Windows Intézőt, és jelöljük ki azt a CD-meghajtót, amelybe behelyeztük a CD-t. Kattintsunk az egér jobb oldali gombjával a Nokia Audio Manager ikonra, és válasszuk az Automatikus lejátszás menüpontot a menüből.
  - 4 A telepítés végrehajtásához kövessük a képernyőn megjelenő utasításokat.
  - 5 Amint a szoftver telepítése befejeződött, a Programok között megjelenik a Nokia Audio Manager mappa.
-  **Megjegyzés:** A Nokia Audio Manager szoftver telepítését követően újra kell indítani a számítógépet.

### Számok mentése CD-ről a Nokia Audio Manager használatával

Nyissuk meg a számítógépen a Nokia Audio Managert, ekkor megjelenik a nyitóképernyő.

- 1 Helyezzünk egy zenei CD-t a számítógép CD-meghajtójába, majd kattintsunk a *CD-játszó* ikonra. Alapértelmezés szerint megjelennek a CD-n lévő számokkal kapcsolatos adatok.
- 2 A számok mentéséhez jelöljük ki azokat, és kattintsunk a *Számok mentése* gombra.

 **Megjegyzés:** Ne vegyük ki a CD-t, amíg a mentés folyamatban van. Egy folyamatjelző


mutatja, hogy körülbelül mennyi ideig fog tartani a számok mentése.

- 3 A mentett számok *Music Studió*ba való áttöltéséhez kattintsunk a *Hozzáadás* gombra, jelöljük ki a kívánt számokat, végül kattintsunk a *Megnyitás* gombra.

Ezt követően a *Music Studió*ban lévő számokat átmásolhatjuk a **N-Gage** játékgépre.

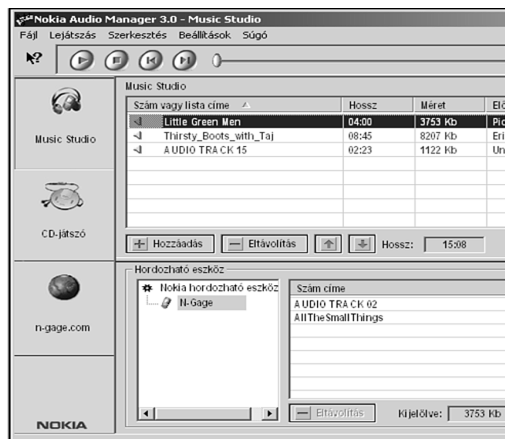
### Zeneszámok áttöltése a készülékre

- 1 Mentsük a számokat és a lejátszási listákat a Nokia Audio Manager *Music Studió*ból. További tájékoztatást az előző részben vagy a Nokia Audio Manager súgójában kaphatunk.

 **Megjegyzés:** Ellenőrizzük, hogy a kompatibilis számítógép és a játékgép csatlakoztatva van-e az USB-kábellel. Lásd: '[A tartozékkábelek csatlakoztatása és használata](#)' című fejezet (16. oldal).

- 2 Nyissuk meg a számítógépen a Nokia Audio Managert, ekkor megjelenik a nyitóképernyő.
- 3 Kattintsunk a *Music Studio* Hordozható eszköz részén lévő ikonra.

- 4 Válasszuk ki a játékgép memóriakártyájára átmásolni kívánt számokat vagy lejátszási listákat: a számokat és lejátszási listákat kattintással lehet kijelölni.



- 5 Kattintsunk az **Átmásolás** eszközre gombra.

Ha több zenét választottunk, mint amennyi elfér a játékgép memóriakártyáján, egy hibaüzenet jelenik meg. Ez esetben szüntessük meg néhány szám kijelölését, amíg nem lesz elegendő hely.

## Másolás a Windows Intézővel

MP3- és AAC-fájlok a játékgép memóriájába való áttöltéséhez használhatjuk a Windows Intézőt is.



**Megjegyzés:** Ellenőrizzük, hogy a kompatibilis számítógép és a játékgép csatlakoztatva van-e az USB-kábellel. Lásd: 'A tartozékkábelek csatlakoztatása és használata' című fejezet (16. oldal).

- 1 Nyissuk meg a Windows Intézőt a számítógéphez csatolt eszközök megjelenítéséhez. A meghajtóbetűjelek egyike az **N-Gage** játékgép (Helyi lemez) lesz. Kattintsunk erre a játékgépben lévő memóriakártya tartalmának megjelenítéséhez.
- 2 Nyissunk meg még egy Windows Intézőt, és váltsunk a számítógépen arra a mappára, ahonnan az MP3-, illetve az AAC-számokat másolni szeretnénk.
- 3 Jelöljük ki a játékgépre másolandó számokat, majd húzzuk át ezeket az első Intéző-ablakba. A számok átkerülnek a játékgépre, és ezután már hallgathatók a **Zenelejátszó** alkalmazással. A Windows Intézővel való másolás előtt ellenőrizzük a másolandó fájlok méretét. MB-onként körülbelül 10 másodpercig tart a fájlmásolás. Ne szakítsuk meg a másolást, és ne húzzuk ki a kábelt, míg be nem fejeződik a folyamat.



**Fontos!** A Windows Intéző néha idő előtt befejezettnek jelzi a másolást. Ez nem mindig van így, de minden alkalommal számítsunk körülbelül 10 másodpercet 1 MB adat másolására. Ha a másolást



korábban megszakítjuk, a fájlok esetleg nem kerülnek át a játékgépre.



**Megjegyzés:** A Windows Intézővel átvitt fájlok nem látszanak a Nokia Audio Manager Mobile Device (Mobilkészítő) ablakában.

Ha több zenét választottunk, mint amennyi elfér a játékgép memóriakártyáján, egy hibaüzenet jelenik meg. Távolítsunk el néhány zeneszámot, és próbálkozzunk újra.

## n-gage.com ablak

A Nokia Audio Manager tartalmaz egy, az Internet böngészéséhez használható ablakot. Alapértelmezés szerint ebben a böngészőablakban a n-gage.com honlapja látható. A helymezőbe bármilyen URL-t beírhatunk. Az interneten történő kereséshez a helymezőbe egy keresőmotort tartalmazó webhely címét kell beírunk. Az interneten lévő számokat a számítógépre kell letölteni, mielőtt hozzáadhatnánk azokat a **Music Studio** ablakhoz, és átmásolhatnánk a játékgépre.

## Egyéb funkciók

### Támogatott zenefájlípusok

A Nokia Audio Manager az MP3-zeneszámokat és az M3U-lejátszási listákat támogatja. A lejátszási listákat a *Music Studio* alkalmazásban hozhatjuk létre. Ha egy lejátszási listát másolunk a játékgépben lévő memóriakártyára, csak a listában szereplő számok kerülnek át a játékgépre. A CD-

*lejátszóval* készített számok kiterjesztése .AAC. Ezeket a fájlokat a számítógépen a Nokia Audio Managerrel lehet meghallgatni és átmásolni a játékgépben lévő memóriakártyára.

### A számok adatainak szerkesztése a kompatibilis számítógépen

Lehetőség van a *Music Studio* alkalmazásban megjelenített számokban és lejátszási listákban lévő adatok szerkesztésére, például az előadó neve stb. További részletek a Nokia Audio Manager súgójában találhatók.



## 5. Beállítások

↩ Válasszuk a **Menü** → **Eszközök** → **Beállítások** menüpontot.

### Az általános beállítások módosítása

- 1 Lapozunk egy beállításcsoporthoz, és a megnyitásához nyomjuk meg a gombot.
- 2 Lapozunk a módosítani kívánt beállításhoz, és a megnyomásával az alábbiakat tehetjük:
  - ha csak két opció van, válthatunk a kettő között (**Be/Ki**),
  - megnyithatunk egy opciólistát vagy egy szerkesztőt,
  - csúszkán a vagy a megnyomásával növelhetjük vagy csökkenthetjük az értéket.

### Készülékbeállítások



#### Általános



- *A készülék nyelve* - Meg tudjuk változtatni a játékép kijelzőjén megjelenő szövegek nyelvét. Ez a módosítás érinti a dátum- és az időformátumot, valamint az elválasztójeleket, amelyeket például számítások során használunk. Ha az *Automatikus* opciót választjuk, akkor a játékép a SIM-kártyán lévő információk


megfelelően választja ki a nyelvet. Miután megváltoztattuk a kijelzőszövegek nyelvét, a játéképet újra kell indítani.





**Megjegyzés:** Ha *A készülék nyelve* vagy a *Bevitel nyelve* beállítást módosítjuk, akkor ez hatással van a játékép minden alkalmazására, és addig marad érvényben, amíg újra nem módosítjuk.


- *Bevitel nyelve* - Megváltoztathatjuk a játéképen a szövegek írásához használt nyelvet. A nyelv módosítása az alábbiakat érinti:
  - a gombok ( - ) megnyomásakor rendelkezésre álló karakterek,
  - a prediktív szövegbevitelkor használt szótár, és
  - a és az gomb megnyomásakor rendelkezésre álló speciális karakterek.
- **Példa:** Olyan játéképet használunk, amelynek a kijelzőszövegei angolul vannak, de az üzeneteinket magyarul akarjuk írni. Miután megváltoztattuk a nyelvet, a prediktív szövegbevitel szótára a szavakat magyarul keresi, és a magyar nyelvben általában használt speciális karakterek vagy írásjelek állnak rendelkezésre, amikor megnyomjuk a és az gombot.

 **Tipp!** Egyes szerkesztőkben is elvégezhetjük ezt a módosítást. Nyomjuk meg a  gombot, és válasszuk a *Bevitel* nyelve: lehetőséget.



- **Szótár** - Ezzel kapcsolhatjuk *Be* vagy *Ki* a játékgép összes szerkesztőjében használt prediktív szövegbevitelt. Ezt a beállítást akkor is módosíthatjuk, amikor egy szerkesztőben vagyunk. Nyomjuk meg a  gombot, és válasszuk a *Szótár* → *Szótár be* vagy *Ki* lehetőséget.


 **Megjegyzés:** A prediktív szövegbeviteli szótár nem áll rendelkezésre minden nyelven.

- **Üdvözlősz. vagy logó** - A beállítás megnyitásához nyomjuk meg a  gombot. Minden alkalommal, amikor bekapcsoljuk a játékgépet, a kijelzőn rövid időre egy üdvözlőszöveg vagy logó jelenik meg. Ha az alapértelmezett ábrát akarjuk használni, válasszuk az *Alapértelmezés* lehetőséget. Ha üdvözlőszöveget akarunk írni (maximum 50 karakter), válasszuk a *Szöveg* lehetőséget. Ha a **Képek** mappából egy fényképet vagy képet akarunk használni, válasszuk a *Kép* lehetőséget.
- **Eredeti beállítások** - Egyes beállításokat visszaállíthatunk az eredeti értékeikre. Ehhez a művelethez meg kell adnunk a biztonsági kódot. Lásd: 52. oldal. Miután a beállításokat visszaállítottuk eredeti értékeikre, a játékgépnek hosszabb időre van szüksége a bekapcsoláshoz.

 **Megjegyzés:** Minden dokumentum és fájl érintetlenül, mentett állapotának megfelelően megmarad.

## Készenléti állapot

- **Háttérkép** - Kiválaszthatunk bármilyen képet, mely készenléti állapotban háttérképként jelenik meg. Válasszuk az *Igen* lehetőséget ahhoz, hogy **Képek** mappában kijelölhessünk egy képet.
- **Bal választógomb** és **Jobb választógomb** - megváltoztathatjuk a hivatkozásokat, amelyek készenléti állapotban a bal  és a jobb  választógomb felett láthatók. Az alkalmazások mellett az egyes funkciókhoz is beállíthatunk hivatkozást, például a következőkhöz: *Új üzenet*.

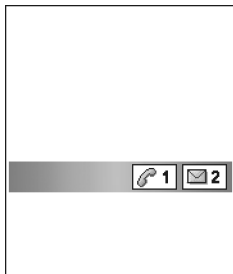
 **Megjegyzés:** Olyan alkalmazáshoz nem állíthatunk be hivatkozást, amelyet magunk telepítettünk.

## Kijelző

- **Kontraszt** - A kijelző kontrasztjának világosabbra vagy sötétebbre állítása
- **Színpaletta** - A kijelzőn használt színpaletta módosítása
- **Kijelzővédő ideje** - A képernyővédő akkor kapcsol be, amikor az ahhoz rendelt időtartam eltelik. Ha a képernyővédő aktív, akkor a kijelző üres, és a képernyővédő-sáv látható.



- A képernyővédő kikapcsolásához nyomjuk meg bármelyik gombot.
- **Kijelzővédő** – Válasszuk ki, hogy mi jelenjen meg a képernyővédő-sávon: idő és dátum, vagy egy saját magunk által írott szöveg. A képernyővédő-sáv helye és a háttér színe egy perces időközönként változik. Ezzel együtt maga a képernyővédő is változik. A változás jelzi az új üzenetek vagy a nem fogadott hívások számát.



## Hívásbeállítások



**Megjegyzés:** A hívásátírányítás beállításainak megváltoztatásához válasszuk a: **Menü** → **Eszközök** → **Hívásátírányít.** menüpontot. Lásd: 'A hívásátírányítás beállításai' című fejezet (22. oldal).


### Saját szám küldése

- Ez a hálózati szolgáltatás lehetővé teszi annak beállítását, hogy telefonszámunk a hívott fél telefonján megjelenjen-e (*Igen*), vagy sem (*Nem*). A *Hálózat adja meg* beállítást kiválasztva a hálózat üzemeltetője vagy a szolgáltató állítja be ezt az értéket, ha előfizetünk erre a szolgáltatásra.

### Hívásvárakoztatás: (hálózati szolgáltatás)

- Ha hívásunk van folyamatban, a hálózat értesítést küld az új bejövő hívásról. Az alábbiak közül választhatunk: *Aktiválás* – a hálózatot kérjük, hogy aktiválja a hívásvárakoztatást, *Mégse* – a hálózatot kérjük, hogy törölje a hívásvárakoztatást, vagy *Állapot* – ellenőrizzük, hogy a funkció aktív-e vagy sem.



### Autom. újratárcsázás

- Ha ez a funkció be van kapcsolva, a játékgép a sikertelen hívás után még maximum tízszer megpróbálja hívni az adott számot. Az automatikus újratárcsázás leállításához nyomjuk meg a  gombot.




### Hívás utáni jelentés

- Ha azt akarjuk, hogy a játékgép az utolsó hívás után rövid időre megjelenítse a hívás időtartamát vagy költségét, kapcsoljuk be ez a funkciót. Ha a költséget akarjuk megjeleníttetni, akkor a SIM-kártya számára a *Hívásköltség korl.* funkciót aktiválni kell. Lásd: 24. oldal.

### Gyorstárcsázás

- Kapcsoljuk *Be* ezt a funkciót, így a gyors hívó gombokhoz ( - ) hozzárendelt telefonszámok a gomb megnyomásával és nyomvatartásával hívhatók. Lásd még: 'Gyorstárcsázó gombok kijelölése' című fejezet (61. oldal).

## Bármely gomb fogad

- Válasszuk a *Be* lehetőséget, ekkor a ,  és  gomb kivételével a bejövő hívásokat bármely gomb rövid megnyomásával fogadhatjuk.

## Használt vonal (hálózati szolgáltatás)


- Ez a beállítás csak akkor jelenik meg, ha a SIM-kártya támogatja a két előfizetői számot, azaz a két telefonvonalat. Válasszuk ki, hogy melyik telefonvonalat (*1. vonal* vagy *2. vonal*) akarjuk használni a telefonhívások kezdeményezéséhez és az SMS-ek küldéséhez. A kiválasztott vonaltól függetlenül mindkét vonalon fogadhatjuk a hívásokat.



**Megjegyzés:** Ha a *2. vonal* lehetőséget választottuk, de nem fizettünk elő erre a hálózati szolgáltatásra, akkor nem tudunk hívásokat kezdeményezni.

Ha meg akarjuk akadályozni a vonalválasztást, és ezt a SIM-kártyánk támogatja, válasszuk a *Vonalváltás* → *Letiltás* lehetőséget. Ennek a beállításnak a módosításához meg kell adnunk a PIN2-kódot.



**Tipp:** Ha váltani akarunk a két telefonvonal között, készenléti állapotban nyomjuk meg, és tartsuk lenyomva a  gombot.

## Kapcsolat beállításai






### Általános információk az adatcsatlakozásokról és a hozzáférési pontokról



**Szójegyzék:** Hozzáférési pont – Az a pont, amelyen keresztül a játékgép adathívás vagy csomagkapcsolt csatlakozás használatával csatlakozik az internetre. Hozzáférési pontot kaphatunk például egy kereskedelmi internetszolgáltatótól (ISP), mobilkészülékek szolgáltatójától vagy a hálózat üzemeltetőjétől.

A hozzáférési pontok beállításainak megadásához válasszuk a **Beállítások** → *Csatlakozás* → *Hozzáférési pontok* menüpontot.

A hozzáférési pontra való csatlakozáshoz adatkapcsolat szükséges. A játékgép háromféle adatkapcsolatot támogat:

- GSM-adathívás ()
- nagysebességű GSM-adathívás ()
- csomagkapcsolt (GPRS) csatlakozás ()

Három különböző típusú hozzáférési pont definiálható: MMS típusú, böngésző és internetes hozzáférési pont (IAP). A szolgáltatónál érdeklődjünk afelől, hogy a használni kívánt szolgáltatáshoz milyen típusú hozzáférési pontra van szükség. A hozzáférési pont

beállításait akkor kell megadnunk, ha például az alábbi funkciókat akarjuk használni:

- multimédia üzenetek küldése és fogadása,
- e-mail küldése és fogadása,
- internetböngészés,
- Java™-alkalmazások letöltése,
- a képfeltöltő szolgáltatás használata vagy
- a játékgép használata modemként.

Lásd még: 'Adatsatlakozási indikátorok' című fejezet (10. oldal).

## GSM-adathívások

A GSM-adathívás maximum 14,4 kbps sebességű adatátvitelt tesz lehetővé. Annak érdekében, hogy megtudjuk, létezik-e ilyen adatszolgáltatás, és ha igen, hogyan lehet előfizetni rá, forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz.

### Adathívás kezdeményezéséhez szükséges minimális beállítások

- Egy GSM-adathívás legalapvetőbb beállításainak megadásához válasszuk a *Beállítások* → *Csatlakozás* → *Hozzáférési pontok* menüpontot, majd az *Opciók* → *Új hozzáférési pont* menüpontot. Töltsük ki a következőket: *Adatátvitel módja: GSM-adat, Tárcsázandó szám, Kapcsolat típusa: Állandó, Adathívás típusa: Analóg, és Max. adatátviteli seb.: Automatikus.*

## Nagysebességű adathívás (Nagysebességű áramkörkapcsolt adatátvitel, HSCSD)



**Szójegyzék:** A nagysebességű adatátvitel maximális sebessége 43,2 kbps.

Annak érdekében, hogy megtudjuk, ilyen szolgáltatás létezik-e, és ha igen, hogyan lehet előfizetni rá, forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz.



**Megjegyzés:** Az adatok küldése HSCSD üzemmódban sokkal gyorsabban lemerítheti a játékgép akkumulátorát, mint a normál hang- vagy adathívások, mivel a készülék gyakrabban küldhet adatot.

## Csomagkapcsolt adatátvitel (Általános csomagkapcsolt rádiószolgáltatás, GPRS)



**Szójegyzék:** A Csomagkapcsolt adatátvitel, vagy az Általános csomagkapcsolt rádiószolgáltatás (GPRS) csomagkapcsolt adatátviteli technológiát alkalmaz, ahol az információk a mobilhálózaton keresztül kis adatsomagokban kerülnek elküldésre.

### Csomagkapcsolt adatátvitel kezdeményezéséhez szükséges minimális beállítások

- Elő kell fizetnünk a GPRS szolgáltatásra. Annak érdekében, hogy megtudjuk létezik-e GPRS szolgáltatás, és ha igen, hogyan lehet előfizetni rá, forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz.
- Válasszuk a *Beállítások* → *Csatlakozás* → *Hozzáférési pontok* menüpontot, majd válasszuk az *Opciók* → *Új*

*hozzáférési pont* menüpontot. Töltsük ki a következőket:  
*Adatátvitel módja:* GPRS és *Hozzáférési p. neve:* írjuk be a szolgáltatótól kapott nevet. Bővebb információkért lásd: 'Hozzáférési pont létrehozása' című fejezet (47. oldal).

### A csomagkapcsolt adatátvitel és az alkalmazások díjai

Mind az aktív GPRS-kapcsolat, mind a GPRS-kapcsolaton keresztül elérhető alkalmazások használata, például a böngészőszolgáltatás, adatok és SMS-ek küldése és fogadása, költséggel járnak. A díjakra vonatkozó bővebb információkért forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz. Lásd még: 'Csomagkapcsolt adatátvitel számlálója és csatlakozási időmérő' című fejezet (26. oldal).

## Hozzáférési pont létrehozása

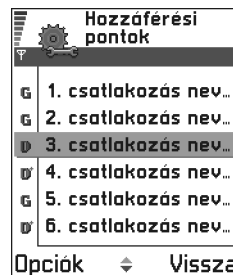
Lehetőségek a Hozzáférési pontok listájában: *Szerkesztés*, *Új hozzáférési pont*, *Törlés*, *Súgó* és *Kilépés*.

A játékgépen lehetnek előre beállított hozzáférési pont-beállítások. Intelligens üzenetekben a szolgáltatótól is kaphatunk hozzáférési pont-beállításokat. Lásd: 'Intelligens üzenetek fogadása' című fejezet (87. oldal).

Ha megnyitjuk a *Hozzáférési pontok* képernyőt, és nincsen hozzáférési pont megadva, akkor kérdés jelenik meg, hogy akarunk-e létrehozni egyet.

Ha már van hozzáférési pont a listában, akkor új hozzáférési pont létrehozásához válasszuk az **Opciók** → **Új hozzáférési pont** lehetőséget, majd az alábbiakat:

- *Alapbeáll. használata* - az alapértelmezett beállítások használata. Végezzük el a kívánt módosításokat, és a beállítások mentéséhez nyomjuk meg a **Vissza** gombot.
- *Meglévő beáll. haszn.* - meglévő beállítási információk használata az új hozzáférési pont beállításainak alapjául. A meglévő hozzáférési pontok listája nyílik meg. Válasszunk ki egyet, és nyomjuk meg az **OK** gombot. A hozzáférési pont beállításai jelennek meg, amelyben néhány mező már ki van töltve.



### Hozzáférési pont szerkesztése

Amikor megnyitjuk a Hozzáférési pontokat, megjelenik a már meglévő hozzáférési pontok listája. Lapozzunk a szerkeszteni kívánt hozzáférési ponthoz, és nyomjuk meg a gombot.

### Hozzáférési pont törlése

A hozzáférési pontok listájában lapozzunk a törölni kívánt hozzáférési ponthoz, és válasszuk az **Opciók** → **Törlés** menüpontot.

## Hozzáférési pontok

A hozzáférési pont beállításainak szerkesztése közben rendelkezésre álló lehetőségek: *Módosítás, További beállítások, Súgó és Kilépés.*

Itt rövid magyarázatokat találunk minden olyan beállításra vonatkozóan, amelyekre a különböző adatcsatlakozásokhoz és hozzáférési pontokhoz van szükségünk.



**Megjegyzés:** A beállítások megadását felülről kezdjük, mert az adatkapcsolat kiválasztott típusától (*Adatátvitel módja*) függően, illetve attól függően, hogy meg kell-e adnunk az *Átjáró IP-címe* beállítást, csak bizonyos mezőket kell kitöltenünk.




**Megjegyzés:** Figyelmesen kövessük a szolgáltatótól kapott utasításokat.

- **Kapcsolat neve** – Adjunk a csatlakozásnak egy leíró nevet.
- **Adatátvitel módja** – A lehetőségek: *GSM-adat, Nagyseb. GSM és GPRS.* Attól függően, hogy milyen adatcsatlakozást választottunk, csak bizonyos beállítási mezők állnak rendelkezésre. Töltsünk ki minden olyan mezőt, amely mellett a **Meg kell adni** felirat vagy piros csillag szerepel. A többi mezőt üresen hagyhatjuk, hacsak a szolgáltató másképpen nem kéri.




**Megjegyzés:** Annak érdekében, hogy használni tudjuk az adatcsatlakozást, a szolgáltatónak

támogatnia kell ezt a funkciót, és ha szükséges aktiválnia kell a SIM-kártyánk számára.


- **Hozzáférési p. neve** (csak csomagkapcsolt adatátvitel esetén) – Annak érdekében, hogy csatlakozást hozzassunk létre a GPRS-hálózattal, meg kell adni a hozzáférési pont nevét. A hozzáférési pont nevét a hálózat üzemeltetőjétől vagy a szolgáltatótól kapjuk.
- **Tárcsázandó szám** (csak GSM- és nagysebességű adatátvitel esetén) – A hozzáférési pont modemének telefonszáma
- **Felhasználónév** – Ha a szolgáltató kéri, írjuk be a felhasználónévünket. Felhasználónév szükséges lehet adatcsatlakozás létrehozásához, és azt általában a szolgáltatótól kapjuk. A felhasználónévvel ügyeljünk a kis- és nagybetűkre.
- **Jelszókérés** – Ha minden alkalommal, amikor bejelentkezünk a szerverre, meg kell adnunk a jelszavunkat, vagy ha a jelszót nem akarjuk menteni a játékgépen, akkor válasszuk az *Igen* lehetőséget.
- **Jelszó** – Adatcsatlakozás létrehozásához szükség lehet egy jelszóra, amelyet általában a szolgáltatótól kapunk. A jelszónál ügyeljünk a kis- és nagybetűkre. Amikor beírjuk a jelszót, a karakterek csak rövid időre jelennek meg, majd csillagokká (\*) változnak. A számok beírásának legkönnyebb módja, ha megnyomjuk a  gombot, majd a *Szám beszúrása* lehetőséget választjuk, és folytatjuk a betűk írását.
- **Azonosítás** – *Normál* | *Biztonságos.*
- **Átjáró IP-címe** – A kért böngészőátjáró által használt IP-cím







- *Kezdőlap* – Attól függően, hogy mit állítunk be, az alábbiakat adhatjuk meg:
  - a szolgáltatás címét vagy
  - a multimédia üzenetközpont címét.
- *Kapcsolat biztonsága* – Adjuk meg, hogy a telefon használja-e az Adatátviteli rétegbiztonsági rendszert (TLS) a csatlakozás alatt. Kövessük a szolgáltatótól kapott utasításokat.
- *Kapcsolat típusa* – *Állandó / Ideiglenes*.
- *Adathívás típusa* (csak GSM- és nagysebességű adatátvitel esetén) – *Analóg, ISDN v.110 vagy ISDN v.120* – ezek határozzák meg, hogy a játékgép analóg vagy digitális csatlakozást használ. Ezek a beállítások függenek a GSM-hálózat üzemeltetőjétől és az internetszolgáltatótól (ISP), egyes GSM-hálózatok ugyanis nem támogatnak bizonyos típusú ISDN-csatlakozást. Részletekért forduljunk az internetszolgáltatóhoz. Ha rendelkezésre áll ISDN-csatlakozás, akkor azzal gyorsabban hozható létre a kapcsolat, mint az analóg módszerrel.

 **Szójegyzék:** ISDN – az ilyen típusú csatlakozások az egyik módja annak, hogy adathívást hozzunk létre a játékgép és a hozzáférési pont között. Az ISDN-csatlakozások a két pont között teljesen digitálisak, és így a kapcsolat gyorsabban hozható létre, az adatátvitel pedig gyorsabb, mint az analóg csatlakozások esetén. ISDN-csatlakozás használatához azt mind az internetszolgáltatónak, mind a hálózat üzemeltetőjének támogatnia kell.

- *Max. adatátviteli seb.* (csak GSM-adat és nagysebességű adatátvitel esetében) – A lehetőségek: *Automatikus / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200*, attól függően, hogy mit választunk a *Kapcsolat típusa* és az *Adathívás típusa* beállításánál. Ez a beállítás lehetővé teszi, hogy amikor a nagysebességű adatátvitelt használjuk, korlátozzuk az adatátvitel maximális sebességét. A nagyobb adatátviteli sebesség költségesebb lehet, szolgáltatótól függően.


 **Megjegyzés:** A fent ismertetett adatátviteli sebességek a kapcsolat maximális sebességét jelentik. A csatlakozás alatt, a hálózati körülményektől függően a működési sebesség kisebb is lehet.

 **Tipp!** Írás közben a  gomb megnyomásával megnyithatunk egy speciáliskarakter-táblázatot. Szóköz beszúrásához nyomjuk meg a  gombot.

 **Tipp!** Lásd még: 'A multimédia üzenetekhez szükséges beállítások' című fejezet (82. oldal), 'Az e-mailhez szükséges beállítások' című fejezet (84. oldal), 'A játékgép beállítása a böngészőszolgáltatáshoz' című fejezet (115. oldal).

#### Opciók → Bővített beállítások

- *Készülék IP-címe* – Az eszköz IP-címe
- *Elsődll. névszerver* – Az elsődleges DNS-szerver IP-címe.

 **Szójegyzék:** DNS – Tartománynév-szolgáltatás. Olyan internetes szolgáltatás, amely a tartományneveket, mint például a **www.nokia.com**

IP-címekre fordítja le, mint például a  
**192.100.124.195.**

- *Másodl. névszerver:* – A másodlagos DNS-szerver IP-címe.



**Megjegyzés:** Ha ki kell töltenünk a *Készülék IP-címe*, *Elsőd. névszerver* vagy a *Másodl. névszerver*: mezőt, a címekért fordulunk az internetszolgáltatóhoz.

Ha a csatlakozás típusaként adathívást és nagysebességű adatátvitelt választottunk, akkor az alábbi beállítások jelennek meg:

- *Visszahívás* – Ez a beállítás lehetővé teszi, hogy a szerver visszahívjon bennünket, miután létrehoztuk a kapcsolatot. Ha elő akarunk fizetni erre a szolgáltatásra, forduljunk a szolgáltatóhoz.
- *Visszahívás típusa* – A lehetőségek: *Szerverszám* / *Másik szám*. A megfelelő beállításokért fordulunk a szolgáltatóhoz; ezek függenek a szolgáltató konfigurációjától.
- *Visszahívó-szám* – Írjuk be a játékgép adathíváshoz használt telefonszámát, amelyet a visszahívó szerver használhat. Ez a szám általában a játékgép adathívásra használt telefonszáma.
- *PPP-tömörítés* – Ha az *Igen* pontot választjuk, felgyorsítjuk az adatátvitelt, amennyiben ezt a távoli PPP szerver támogatja. Ha problémák merülnek fel a csatlakozással, próbáljuk meg a *Nem* lehetőséget. Útmutatásért fordulunk a szolgáltatóhoz.



**Szójegyzék:** PPP (Két pont közötti protokoll) – általános hálózati szoftverprotokoll, amely

lehetővé teszi bármely, modemmel felszerelt és telefonvonallal rendelkező számítógép számára, hogy az internetre csatlakozzon.

- *Bejel. parancsfájl* – A lehetőségek: *Igen* / *Nem*.
- *Bejel. parancsfájl* – Adjuk meg a bejelentkező parancsfájlt.
- *Modem inicializálása* (Modem-inicializáló parancssor) – A telefon vezérlése modem AT-parancsok használatával. Ha szükséges, írjuk be a GSM-szolgáltató vagy az internetszolgáltató által megadott karaktereket.

## GPRS



Válasszuk a **Beállítások** → **Csatlakozás** → **GPRS** menüpontot.

A GPRS-beállítások érintenek minden olyan hozzáférési pontot, amely csomagkapcsolt adatátviteli csatlakozást használ.

*GPRS-kapcsolat* – Ha a *Ha rend. áll* beállítást választottuk, és olyan hálózaton vagyunk, amely támogatja a csomagkapcsolt adatátvitelt, a játékgép bejelentkezik a GPRS-hálózatra, és az SMS-eket GPRS-en keresztül küldi. A csomagkapcsolt adatátviteli csatlakozás használata gyorsabb, például az e-mail üzenetek küldésekor és fogadásakor. Amennyiben a *Ha szükséges* lehetőséget választjuk, akkor a játékgép a csomagkapcsolt adatátviteli csatlakozást csak akkor használja, amikor egy alkalmazás, vagy egy művelet igényli.

**Hozzáférési pont** – A hozzáférési pont nevét akkor kell megadni, ha a játékgépet a számítógép csomagkapcsolt adatátvitelt alkalmazó modemjeként akarjuk használni. A modemcsatlakozásokra vonatkozó bővebb információkért lásd: 134. oldal.



**Megjegyzés:** Ha nincsen GPRS-lefedettség, és a *Ha rend. áll* lehetőséget választottuk, akkor a játékgép időről-időre megpróbálja létrehozni a csomagkapcsolt adatátviteli csatlakozást.

## Adathívás

➡ Válasszuk a **Beállítások** → **Csatlakozás** → **Adathívás** menüpontot.

Az adathívás beállításai érintenek minden olyan hozzáférési pontot, amely adathívást vagy nagysebességű adathívást használ.

**Online idő** – Ha a telefonnal nem végzünk semmilyen műveletet, az adathívás automatikusan megszakad egy bizonyos idő elteltével. A lehetőségek: *Meghatározott* – ez esetben be kell írunk az időt – vagy *Korlátlan*.

## Dátum és idő



- A dátum- és időbeállítások lehetővé teszik, hogy megadjuk a játékgép által használandó dátumot és időt, valamint hogy módosítsuk a dátum- és időformátumot és az elválasztókat. Ha meg akarjuk

változtatni a készenléti állapotban megjelenő órát, válasszuk az *Óratípus* → *Analóg* vagy *Digitális* lehetőséget. Ha azt akarjuk, hogy a mobiltelefon-hálózat frissítse az időt, dátumot és az időzóna-információkat, válasszuk az *Idő autom. frissítése* lehetőséget (hálózati szolgáltatás).



**Megjegyzés:** Az *Idő autom. frissítése* beállítás életbe léptetéséhez újra kell indítani a játékgépet.



**Tipp!** Lásd még: Nyelv beállításai című fejezet (42. oldal).

## Biztonság



### Készülék és SIM

A különböző biztonsági kódok magyarázata, amelyekre szükség lehet:

- PIN-kód (4 – 8 számjegy)** – A PIN-kód (személyes azonosító szám) megvédi a SIM-kártyát a jogosulatlan használat ellen. A PIN-kódot általában a SIM-kártyával kapjuk. Ha a PIN-kódot egymás után háromszor rosszul írtuk be, a PIN-kód blokkolásra kerül. Ha a PIN-kód blokkolva van, akkor ahhoz, hogy a SIM-kártyát újra használni tudjuk, fel kell oldani a PIN-kódot. Lásd a PUK-kódra vonatkozó információkat.
- PIN2-kód (4 – 8 számjegy)** – A PIN2-kód, amelyet egyes SIM-kártyákkal kapunk, olyan funkciók

eléréséhez szükséges, mint például a hívásköltség-számlálók.

- **Biztonsági kód (5 számjegy)** – A biztonsági kód a játékgép és a billentyűzet lezárására használható, ezzel akadályozzuk meg a jogosulatlan használatot.



**Megjegyzés:** A biztonsági kód gyári beállítása **12345**. A játékgép jogosulatlan használatának megakadályozása érdekében változtassuk meg a biztonsági kódot. Az új kódot tartsuk titokban és a játékgéptől távol, biztonságos helyen.

- **PUK- és PUK2-kód (8 számjegy)** – A PUK-kód (személyes feloldó kulcs) a blokkolt PIN-kód módosítására használható. A PUK2 a leblokkolt PIN2-kód módosításához szükséges. Ha a kódot nem kaptuk meg a SIM-kártyával, akkor a kódokért forduljunk a szolgáltatóhoz, aki a SIM-kártyát kibocsátotta.

Az alábbi kódokat megváltoztathatjuk: biztonsági kód, PIN-kód és PIN2-kód. Ezek a kódok csak **0-** től **9-**ig terjedő számokat tartalmazhatnak.




**Megjegyzés:** Kerüljük az olyan hozzáférési kódok használatát, melyek a segélykérő számokra hasonlítanak, mint például a 112, így elkerülhetjük a segélykérő számok véletlen tárcsázását.

**PIN-kód kérése** – Ha a PIN-kód kérése aktív, akkor bekapcsoláskor a játékgép kéri a PIN-kódot. **Megjegyzés:** A PIN-kód kérésének kikapcsolását nem engedélyezi minden SIM-kártya.

**PIN-kód / PIN2-kód / Biztonsági kód** – Ezekben a beállításokban módosíthatjuk a kódokat.



**Tipp!** Ha a játékgépet manuálisan le akarjuk zárni, nyomjuk meg a  gombot. Egy parancslista jelenik meg. Válasszuk az *Eszköz lezárása* menüpontot.

**Automata zár ideje** – Beállíthatunk egy automatikus lezárási időt, azaz megadhatunk egy olyan időtartamot, amely után a játékgép automatikusan lezár, és csak akkor használható, ha megadjuk a helyes kódot. Percben megadva írjuk be az időtartamot, vagy ha ki akarjuk kapcsolni az automatikus lezárási időt, válasszuk a *Nincs lehetőség*.

- A játékgépzár feloldásához írjuk be a kódot.



**Megjegyzés:** Segélyhívást akkor is kezdeményezhetünk a játékgépbe programozott segélyhívószámra (pl. 112 vagy egyéb hivatalos segélyhívószám), amikor a játékgép le van zárva.

**SIM-cserénél lezárás** – Ha azt akarjuk, hogy a játékgép kérje a biztonsági kódot, amikor egy új, ismeretlen SIM-kártya kerül bele, válasszuk az *Igen* lehetőséget. A játékgép egy listában feljegyzi azokat a SIM-kártyákat, amelyeket a tulajdonos saját kártyáiként azonosított.



A rögzített tárcsázás számainak megtekintéséhez az utasítássor: *Menü* → *Eszközök* → *Rögzített tárcsázás*.

A Rögzített tárcsázás nézet lehetőségei: *Megnyitás*, *Hívás*, *Új tétel*, *Szerkesztés*, *Törlés*, *Hozzáad. Névj.-hez*, *Új a Névjegyzékből*, *Súgó* és *Kilépés*.

**Rögzített tárcsázás** – Korlátozhatjuk a kimenő hívásokat előre kiválasztott telefonszámokra, ha ezt a SIM-kártya támogatja. E funkció használatához meg kell adnunk a PIN2-kódot. Ha ez a funkció be van kapcsolva, csak azokat a telefonszámokat hívhatjuk, amelyek a számkorlátozási listában szerepelnek, vagy ugyanazzal a számjegyekkel kezdődnek, mint a listában szereplő telefonszámok.



**Megjegyzés:** Számkorlátozás alkalmazása esetén bizonyos segélykérő számok (például 112 vagy más, hivatalos segélykérő telefonszám) egyes hálózatokon továbbra is felhívhatók.

- Ha a rögzített tárcsázás listájához új számot akarunk hozzáadni, válasszuk az **Opciók** → *Új tétel* vagy az *Új a Névjegyzékből* lehetőséget.

**Zárt hívócsoport** (hálózati szolgáltatás) –

Meghatározhatunk egy előfizetői csoportot, amelynek tagjait hívhatjuk, és akik minket hívhatnak. Bővebb információért forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz. Az alábbiak közül választhatunk:


**Alapértelmezés** – annak az alapértelmezett hívócsoportnak az aktiválása, amelyben a szolgáltatóval megállapodtunk, **Be** – ha egy másik hívócsoportot akarunk használni (ismernünk kell a csoport indexszámát) vagy **Ki**.



**Megjegyzés:** A hívások zárt felhasználói csoportokra való korlátozása esetén bizonyos segélykérő számok (például 112 vagy más, hivatalos segélykérő telefonszám) egyes hálózatokon továbbra is felhívhatók.

**SIM-szolg. visszaig.** (hálózati szolgáltatás) – A játékgépet beállíthatjuk úgy, hogy értesítéseket jelenítsen meg akkor, amikor a SIM-kártya szolgáltatásait használjuk.

## Tanúsítványkezelés

A Tanúsítványkezelés főnézetében láthatunk egy listát azokról a jogosító tanúsítványokról, amelyeket a játékgépre mentettünk. Ha rendelkezésre áll, a  megnyomásával a felhasználói tanúsítványok listáját jeleníthetjük meg.



**Szójegyzék:** Jogosító tanúsítványokat egyes böngészőszolgáltatások, például a banki szolgáltatások használnak aláírások, kiszolgálótanúsítványok vagy egyéb jogosító tanúsítványok ellenőrzésére.



**Szójegyzék:** A felhasználói tanúsítványokat az lgazoló hatóság bocsátja ki.

A tanúsítványkezelés főnézetének lehetőségei: *Tanúsítványadatai, Törlés, Bizalmi beállítások, Kijelölés/eltetés, Súly és Kilépés.*

A digitális tanúsítványokat akkor használjuk:

- ha egy online bankra vagy egyéb weboldalra, illetve szerverre akarunk csatlakozni olyan műveletek elvégzése érdekében, amelyek bizalmas információ továbbítását igénylik, vagy
- ha csökkenteni akarjuk a vírusok vagy az egyéb rosszindulatú szoftverek kockázatát, és bizonyosak akarunk lenni a szoftver eredetiségében, amikor azt letöltjük és telepítjük.



**Szójegyzék:** A digitális tanúsítványok a böngészőoldalak és a telepített szoftverek eredetének igazolására használhatók. Mindemellett csak akkor megbízhatók, ha a tanúsítvány eredete hiteles.



**Fontos:** Egy tanúsítvány megléte önmagában nem jelent védelmet; annak érdekében, hogy a magasabb biztonsági szint rendelkezésre álljon, a tanúsítványkezelőnek megfelelő, hiteles és megbízható tanúsítványokat kell tartalmaznia.

## A tanúsítványok adatainak megtekintése – a hitelesség ellenőrzése

Csak akkor lehetünk biztosak a böngészőátjáró vagy a kiszolgáló azonosítójának hitelességében, ha ellenőriztük a böngészőátjáró azonosítóját és érvényességi idejét vagy a kiszolgáló tanúsítványát.

A játékgép kijelzőjén értesítést kapunk:

- ha a böngészőkiszolgáló vagy -átjáró azonosítója nem hiteles, vagy
- ha a játékgépen nincs meg a megfelelő biztonsági tanúsítvány.

Az adatok ellenőrzéséhez lapozzunk a tanúsítványhoz, és válasszuk az **Opciók** → *Tanúsítvány adatai* lehetőséget.

Amikor megnyitjuk a tanúsítvány adatait, a Tanúsítványkezelő ellenőrzi a tanúsítvány érvényességét, és az alábbi lehetőségek egyike jelenik meg:

- *A tanúsítvány nem megbízható* – Nem állítottunk be egyetlen alkalmazást sem a tanúsítvány használatára.

Bővebb információkért lásd: 'Jogosító tanúsítványok bizalmi beállításainak módosítása'.

- *Lejárt tanúsítvány* – A kiválasztott tanúsítvány érvényességi ideje lejárt.
- *A tanúsítvány még nem érvényes* – A kiválasztott tanúsítvány érvényességi ideje még nem érkezett el.
- *A tanúsítvány sérült* – A tanúsítvány nem használható. Forduljunk a tanúsítvány kibocsátójához.



**Fontos:** A tanúsítványok érvényességi ideje korlátozott. Ha a kijelzőn a *Lejárt tanúsítvány* vagy *A tanúsítvány még nem érvényes* üzenet jelenik meg annak ellenére, hogy a tanúsítványnak érvényesnek kellene lennie, ellenőrizzük, hogy az aktuális dátum- és időbeállítások megfelelőek-e.

## Jogosító tanúsítványok bizalmi beállításainak módosítása

- Lapozzunk egy jogosító tanúsítványhoz, és válasszuk az **Opciók** → *Bizalmi beállítások* menüpontot. A tanúsítványtól függően egy lista jelenik meg azokról az alkalmazásokról, amelyek a kiválasztott tanúsítványt használják. Például:  
*Böngésző / Igen* – olyan tanúsítvány, amely helyeket igazol.  
*Alkalmazáskezelő / Igen* – olyan tanúsítvány, amely az új szoftverek eredetét igazolja.  
*Internet / Igen* – olyan tanúsítvány, amely e-mail és képekkezelőszervereket igazol.



**Fontos:** Mielőtt módosítjuk ezeket a beállításokat, győződjünk meg arról, hogy megbízható a tanúsítvány


tulajdonosa, és a tanúsítvány a felsorolt tulajdonoshoz tartozik.


## Híváskorlátoz. (hálózati szolgáltatás)




A híváskorlátozás lehetővé teszi, hogy korlátozzuk a játékgépről történő híváskezdeményezéseket vagy hívások fogadását. E funkció használatához szükségünk van a korlátozó jelszóra, melyet a szolgáltatótól kapunk.

- 1 Lapozzunk az egyik korlátozó lehetőséghez.
- 2 Ha a hálózatot a híváskorlátozás bekapcsolására akarjuk kérni, válasszuk az **Opciók** → **Aktiválás** lehetőséget, a korlátozások kikapcsolásához válasszuk a **Törlés** lehetőséget, vagy ha meg akarjuk nézni, hogy aktiváltunk-e híváskorlátozást vagy sem, válasszuk az **Állapot** lehetőséget.
- Ha minden korlátozást törölni akarunk, válasszuk az **Opciók** → **Minden korl. törlése** lehetőséget.
- Válasszuk az **Opciók** → **Korl. jelszó mód.** menüpontot a korlátozó jelszó módosításához.

 **Megjegyzés:** Híváskorlátozás alkalmazása esetén bizonyos segélykérő számok (például 112 vagy más, hivatalos segélykérő telefonszámok) egyes hálózatokon továbbra is felhívhatók.

 **Megjegyzés:** A híváskorlátozás érvényes minden hívásra, beleértve az adathívásokat is.


 **Megjegyzés:** Nem aktiválhatjuk egyszerre a bejövő hívások korlátozását a hívásátírányítással, illetve a rögzített tárcsázás funkcióval. Lásd: "A hívásátírányítás beállításai" című fejezet (22. oldal) vagy a "Rögzített tárcsázás" című részt 53. oldal.

## Hálózat



### Hálózatválasztás

- Ha azt akarjuk, hogy a játékgép automatikusan megkeresse, és kiválassza az adott területen rendelkezésre álló mobilhálózatot, válasszuk az *Automatikus* lehetőséget, vagy
- ha a hálózatok listájából manuálisan akarjuk kiválasztani a kívánt hálózatot, válasszuk a *Kézi* lehetőséget. Ha a manuálisan kiválasztott hálózattal megszakad a kapcsolat, a játékgép egy hibajelző hangot ad, majd kéri, hogy válasszunk új hálózatot. A kiválasztott hálózatnak roaming szerződéssel kell rendelkeznie a saját hálózatunkkal, azaz a játékgépünkben lévő SIM-kártya szolgáltatójával.

 **Szójegyzék:** Roamingszerződés – Szerződés két vagy több mobilhálózat szolgáltatója között, amely a felhasználók számára lehetővé teszi, hogy a másik szolgáltató szolgáltatásait használják.

### Adóközr.-információ



- Ha azt akarjuk, hogy a játékgép jelezze, ha Mikrocellás hálózati (MCN) technológiával üzemeltetett

hálózatban működik, és aktiválni akarjuk az adóköri információk fogadását, válasszuk a *Be* lehetőséget.

## Tartozékbeállítások



Készletlenti állapotban látható indikátorok:

-  – fülhallgató van csatlakoztatva.
-  – hurokkészlet van csatlakoztatva.


Lapozzunk az egyik tartozékmappához, és nyissuk meg a beállításokat:

- Az *Alapüzemmód* ponttal kiválaszthatjuk azt az üzemmódot, amely automatikusan bekapcsol, ha egy adott tartozékot a játékgépre csatlakoztatunk. Lásd: *'Üzemmódok'* című fejezet (101. oldal).
- Az *Automatikus válasz* lehetőséggel a játékgépet beállíthatjuk, hogy öt másodperc elteltével automatikusan fogadja a bejövő hívásokat. Az automatikus hívásfogadás nem használható, ha a Hívásjelzés módja funkció beállítása *Egysípolás* vagy *Néma*.





## 6. Névjegyzék

➡ A Névjegyzék megnyitásához készenléti állapotban nyomjuk meg a  gombot, vagy válasszuk a **Menü**→**Névjegyzék** menüpontot.

A Névjegyzékben tárolhatjuk és kezelhetjük a kapcsolattartási információinkat, mint például a neveket, telefonszámokat és címeket.

A Névjegyzék az osztott memóriát használja. Lásd: 'Osztott memória' című fejezet (17. oldal).

A névjegykártyákhoz hozzárendelhetünk egyedi csengőhangokat, hangmintát vagy indexképet. Létrehozhatunk névjegykártya-csoportokat, amellyel lehetőségünk nyílik arra, hogy egyszerre több címzettnek küldjünk SMS-t vagy e-mailt.



Lehetőségek a Névjegyzékben:  
*Megnyitás, Hívás, Üzenet létrehozása, Új tétel, Módosítás, Törlés, Megkettőzés, Hozzáad. csop.-hoz, Csoportjai, Kijelölés/elvetés, Küldés, Névjegyzék-infó, Súgó és Kilépés.*



**Szójegyzék:** A hangminta bármilyen kimondott szó lehet, például valakinek a neve. A hangminta lehetővé

teszi, hogy egyszerűen egy szó kimondásával kezdeményezzünk telefonhívást.

### Névjegykártyák létrehozása

- 1 Nyissuk meg a Névjegyzéket, és válasszuk az **Opciók**→**Új tétel** menüpontot. Egy üres névjegykártya nyílik meg.
- 2 Töltsük ki a kívánt mezőket, és nyomjuk meg a **Kész** gombot. A névjegykártyát a telefon menti a készülék memóriájába, és bezárja. Ezek után a névjegykártya a Névjegyzékben lesz látható.


### Névjegykártyák másolása a SIM-kártya és a játékgép memóriája között

- Nevek és telefonszámok SIM-kártyáról a telefonra történő másolásához válasszuk a **Menü**→**Eszközök**→**SIM-telefonkönyv** menüpontot. Jelöljük ki a másolni kívánt neveket, és válasszuk az **Opciók**→**Másolás a Névj.-be** menüpontot.
- Ha szeretnénk telefonszámot, faxszámot vagy személyhívószámot a Névjegyzékből a SIM-kártyára másolni, lépünk be a Névjegyzék menübe, nyissuk meg

a kívánt névjegykártyát, és válasszuk az **Opciók**→  
*Másolás SIM-re* lehetőséget.

## Névjegykártyák szerkesztése

Lehetőségek egy névjegykártya módosítása közben: *Új indexkép / Indexkép törlése, Adatok hozzáadása, Adatok törlése, Címke módosítása, Súgó és Kilépés.*

- 1 A Névjegyzékben lapozzunk a módosítani kívánt névjegykártyához, és a  megnyomásával nyissuk meg.
- 2 Ha módosítani akarjuk a kártya információit, válasszuk az **Opciók**→ *Módosítás* lehetőséget.
- 3 A módosítások mentéséhez és a névjegykártya-nézetbe történő visszatéréshez a nyomjuk meg a **Kész** gombot.

## Névjegykártyák törlése

- A Névjegyzékben lapozzunk a törlendő névjegykártyához, és válasszuk az **Opciók**→ *Törlés* lehetőséget.

### Több névjegykártya törlése

- 1 Jelöljük ki a törlendő kártyákat. Lapozzunk a törlendő tételhez, és válasszuk az **Opciók**→ *Kijelölés* lehetőséget. Egy jelölés kerül a névjegykártya mellé.
- 2 Miután megjelöltünk minden törlendő névjegykártyát, válasszuk az **Opciók**→ *Törlés* lehetőséget.



**Tipp!** Úgy is megjelölhetjük a tételeket, hogy lenyomva tartjuk a  gombot, és így megnyomjuk a  gombot. Lásd még: 13. oldal.

## Mezők létrehozása és törlése a névjegykártyán


- 1 Nyissunk meg egy névjegykártyát, és válasszuk az **Opciók**→ *Módosítás* lehetőséget.
- 2 Új mező hozzáadásához válasszuk az **Opciók**→ *Adatok hozzáadása* lehetőséget.  
Ha törölni akarunk egy mezőt, amelyre nincs szükségünk, válasszuk az **Opciók**→ *Adatok törlése* lehetőséget.  
Ha át akarjuk nevezni az egyik névjegykártya-mező címkéjét, válasszuk az **Opciók**→ *Címke módosítása* lehetőséget.


## Kép beszúrása egy névjegykártyába

A névjegykártyákba kétféle képet szúrhatunk be. A képek tárolására vonatkozó bővebb információkért lásd: 'Képek és Kijelzőmentő' című fejezet (65. oldal).

- Ha kisméretű indexképet akarunk a névjegykártyához mellékelni, nyissuk meg a névjegykártyát, és válasszuk az **Opciók** → **Módosítás**, majd pedig az **Opciók** → **Új indexkép** lehetőséget. Az indexkép akkor is megjelenik, amikor a névjegykártyához tartozó telefonszámról érkezik hívásunk.




 **Megjegyzés:** Miatán beszúrtunk egy indexképet egy névjegybe, az Új indexkép lehetőséggel lecserélhetjük a meglévőt egy újra, vagy az Indexkép törlése pont kiválasztásával törölhetjük a képet a névjegyből.


- Ha a névjegykártyához képet szeretnénk hozzáadni, nyissuk meg a névjegykártyát, és a képnézet (📷) megnyitásához nyomjuk meg a  gombot. Kép beillesztéséhez válasszuk az **Opciók** → **Új kép** lehetőséget.

## Névjegykártya megtekintése

Lehetőségek egy névjegykártya megtekintése közben, ha a jelölés egy telefonszámon áll: *Hív, Üzenet létrehozása, Módosítás, Törlés, Alapbeállítások, Új hangminta | Hangminták,*

*Gyorstárcsázás | Gyorstárcs. törlése, Csengőhang, Másolás SIM-re, Küldés, Súgó és Kilépés.*



A tételinformáció-nézet (📄) a névjegykártyához felvett összes adatot megjeleníti. A képnézet (📷) megnyitásához nyomjuk meg a  gombot.

 **Megjegyzés:** A tételinformáció-nézetben csak azok a mezők jelennek meg, amelyek információt tartalmaznak. Ha látni akarjuk a névjegykártya összes mezőjét, és további adatokkal akarjuk bővíteni azokat, válasszuk az **Opciók** → **Módosítás** lehetőséget.

## Alapértelmezett számok és címek kijelölése

Ha a tétel több telefonszámmal vagy e-mail címmel rendelkezik, a hívás és az üzenetküldés meggyorsítása érdekében megadhatjuk azokat a számokat és címeket, amelyeket a telefon alapbeállításaként használ.

- Nyissunk meg egy névjegykártyát, és válasszuk az **Opciók** → **Alapbeállítások** lehetőséget. Egy előugró ablak jelenik meg, amelyben különböző lehetőségeket találunk.

 **Példa:** Lapozzunk a **Telefonszám** lehetőséghez, és nyomjuk meg a **Kijelöl** gombot. A kiválasztott névjegykártyához tartozó telefonszámok listája jelenik meg. Lapozzunk az alapbeállításaként használni kívánt telefonszámhoz, és nyomjuk meg a  gombot. Amikor visszatérünk a névjegykártya-nézetbe, az alapértelmezett számot aláhúzva látjuk.

## Hanghívás

Telefonhívást kezdeményezhetünk úgy, hogy kimondunk egy előzőleg a névjegykártyához hozzárendelt hangmintát. Hangminta lehet bármilyen kimondott szó vagy szavak. A hanghívás előtt vegyük figyelembe, hogy:

- A hangminták nem függenek a kiválasztott nyelvtől. A hangminták a beszélő hangjától függenek.
- A hangminták érzékenyek a háttérzajra. A hangmintákat csendes környezetben rögzítsük és használjuk hívás kezdeményezésére.
- A nagyon rövid nevek nem elfogadhatóak. Használjunk hosszú neveket, és kerüljük az azonos számoknál a hasonló neveket.



**Megjegyzés:** A nevet ugyanúgy kell kimondanunk, mint amikor azt a rögzítéskor tettük. Ez nehézségeket okozhat például akkor, ha zajos környezetben vagyunk, vagy vészhelyzet esetén, ezért ne számítsunk minden körülmény között a hanghívásra.



**Példa:** Hangmintaként használhatjuk valakinek a nevét, például „János mobilja”.



## Hangminta hozzárendelése telefonszámhoz



**Megjegyzés:** A hangmintákat csak a játékgép memóriájában eltárolt telefonszámokhoz rendelhetjük hozzá. Lásd: 'Névjegykártyák másolása a SIM-kártya és a játékgép memóriája között' című fejezet (57. oldal).



**Megjegyzés:** Egy névjegykártyához csak egy hangmintát rendelhetünk hozzá.

- 1 A Névjegyzékben lapozzunk ahhoz a névjegykártyához, amelyhez a hangmintát szeretnénk hozzárendelni, és a  gomb megnyomásával nyissuk meg azt.
- 2 Lapozzunk a telefonszámhoz, amelyhez a hangmintát hozzá akarjuk rendelni, és válasszuk az **Opciók** → **Új hangminta** lehetőséget.
- 3 A **Nyomja meg az Indít gombot, és a hang után beszéljen** szöveg jelenik meg.  
A felvétel alatt a játékgépet ne tartsuk túl közel a száinkhoz. A hangjelzés után tisztán mondjuk ki a hangmintaként rögzítendő szót vagy szavakat.
  - A hangminta rögzítéséhez nyomjuk meg az **Indít** gombot. A játékgép egy sípszóval jelzi a felvétel kezdetét, és a **Most beszéljen** szöveg jelenik meg.
- 4 A felvétel után a játékgép visszajátssza a rögzített mintát, és a **Hangminta lejátszása** szöveg jelenik meg. Ha nem akarjuk menteni a felvételt, nyomjuk meg a **Kilép** gombot.
- 5 Miután a hangmintát a telefon sikeresen mentette a **Hangminta mentve** szöveg jelenik meg, és egy síphang hallható. A névjegykártyán a telefonszám mellett a  szimbólum jelenik meg.



**Megjegyzés:** A játékgép legfeljebb 25 olyan telefonszámot tud tárolni, amelyhez hangminta van rendelve. Ha a memória megtelik, töröljünk néhány hangmintát.




**Tipp!** Ha meg akarjuk tekinteni a már megadott hangminták listáját, a Névjegyzéken válasszuk az **Opciók**→ *Névjegyzék-infó*→ *Hangminták* lehetőséget.

### Hívás hangminta kimondásával



**Megjegyzés:** A hangmintát ugyanúgy kell kimondanunk, mint amikor azt a rögzítéskor tettük.

- 1 Készletlét állapotban nyomjuk meg, és tartjuk lenyomva a  gombot. Egy rövid hangjelzés hallható, és a *Most beszéljen* szöveg jelenik meg.
- 2 Amikor hangminta kimondásával kezdeményezünk hívást, a telefon a hangszórót használja. A játéképét ne tartsuk túl közel a szánkhoz és az arcunkhoz, és a hangmintán tisztán mondjuk ki.
- 3 A játékép lejátsza az eredeti hangmintát, a kijelzőn megjeleníti a nevet és a telefonszámot, majd másfél másodperc elteltével tárcsázza az azonosított hangmintához tartozó telefonszámot.



**FIGYELMEZTETÉS!** A hangszóró használatakor a lehetséges nagy hangerő miatt ne tartsuk a fülünkhöz közel a játéképét.


- Ha a játékép nem a megfelelő hangmintát játssza le, vagy ha újra akarjuk próbálni a tárcsázást, nyomjuk meg az **Újra** gombot.



**Megjegyzés:** Miközben egy alkalmazás adathívás vagy GPRS-csatlakozás használatával adatokat küld vagy fogad, hívás nem kezdeményezhető hangminta használatával. Ha hangminta használatával akarunk

hívást kezdeményezni, zárjunk be minden aktív adatcsatlakozást.

### Hangminta lejátszása, törlése vagy megváltoztatása

Hangminta lejátszásához, törléséhez vagy megváltoztatásához nyissuk meg a névjegykártyát, lapozzunk a hangmintával rendelkező telefonszámhoz (ezt a  szimbólum jelzi), és válasszuk az **Opciók**→ *Hangminták*→ és a következő parancsok valamelyikét:

- *Lejátszás* – a hangminta meghallgatása,
- *Törlés* – a hangminta törlése vagy
- *Módosítás* – új hangminta rögzítése. A felvétel elindításához nyomjuk meg az **Indít** gombot.

### Gyorstárcsázó gombok kijelölése

A gyorstárcsázással gyorsan hívhatjuk a leggyakrabban használt telefonszámokat. Gyorstárcsázó gombot nyolc telefonszámhoz rendelhetünk hozzá. A 1 gombot a telefon a hangpostafiók számára tarja fent.

- 1 Nyissuk ki a névjegykártyát, amelyhez gyorstárcsázó gombot akarunk hozzárendelni, és válasszuk az **Opciók**→ *Gyorstárcsázás* lehetőséget. Megnyílik a gyorstárcsázás táblázata és a még használható számok.
- 2 Lépjünk egy számra, és nyomjuk meg a **Kijelöl** gombot. Amikor visszatérünk a tételinformáció-nézetbe, a szám mellett láthatjuk a gyorstárcsázás ikont.

- A telefonszámot gyorstárcsázással a következőképpen hívhatjuk fel: állítsuk a **Menü**→**Eszközök**→**Beállítások**→**Hívásbeállítások**→**Gyorstárcsázás** lehetőséget *Be* állapotra, kapcsoljunk vissza készenléti állapotra, és tartsuk nyomva a gyorstárcsázás gombot, amíg a telefonhívás el nem kezdődik.



## Csengőhang hozzárendelése névjegykártyához vagy csoporthoz

Mindegyik névjegykártyához, illetve csoporthoz hozzárendelhetünk egy csengőhangot. Amikor a névjegykártyához vagy csoporthoz tartozó telefonszámról hívásunk érkezik, a játékgép a kiválasztott csengőhangot szolgáltatta meg (feltéve, ha a hívó fél elküldi a telefonszámát, és a készülékünk azonosítani tudja).

- Névjegykártya megnyitásához nyomjuk meg a gombot, vagy lépünk a Csoportok listába, és válasszuk ki egy tételcsoportot.
- Válasszuk az **Opciók**→**Csengőhang** lehetőséget. A csengőhangok listája jelenik meg.

- A vezérlőgombbal jelöljük ki a névjegykártyához vagy csoporthoz használni kívánt csengőhangot, és nyomjuk meg a **Kiválaszt** gombot.
  - A csengőhang eltávolításához a csengőhangok listáján válasszuk a *Alap csengőhang* elemet.
- Megjegyzés:** Az egyéni névjegykártya mindig azt a csengőhangot fogja használni, amelyet utoljára hozzárendeltünk. Tehát ha először módosítjuk egy csoport csengőhangját, majd módosítjuk a csoportba tartozó névjegykártya csengőhangját, akkor ezután a névjegykártyához tartozó telefonszámról érkező hívás esetén a névjegykártya csengőhangja szólal meg.

## Névjegyzék-információ elküldése

- A Névjegyzékben lapozunk az elküldendő kártyához.
  - Válasszuk az **Opciók**→**Küldés** lehetőséget, majd válasszuk ki a küldés módját: *SMS-ben*, *E-mailben* (csak megfelelő e-mail beállításoknál érhető el) vagy *Bluetooth-on*. A névjegyzék-tétel "névjegykártyává" változik. Bővebb információkért lásd: 'Üzenetek' című fejezet, 'Adatok küldése Bluetooth-on' című fejezet (130. oldal).
  - A kapott névjegykártyákat felvihetjük a Névjegyzékbe. Bővebb információkért lásd: 'Intelligens üzenetek fogadása' című fejezet (87. oldal).
- Megjegyzés:** Névjegyzék-információkat csak kompatibilis eszközre lehet küldeni, illetve arról fogadni.




**Szójegyzék:** Amikor névjegyzék-információkat küldünk vagy fogadunk, a "névjegykártya" kifejezést használjuk. A névjegykártya olyan névjegyzék-tétel, amelynek formátuma lehetővé teszi az elküldését SMS-ben, általában ún. vCard formátumban.

## Tételcsoportok kezelése

Létrehozhatunk olyan tételcsoportokat, amelyeket például SMS-ek és e-mailek címzettlistájaként használhatunk. Lásd még: 62. oldal – csengőhang hozzárendelése csoporthoz.


Lehetőségek a Csoportok lista nézetben: *Megnyitás, Új csoport, Törlés, Átnevezés, Csengőhang, Névjegyzék-infó, Súgó és Kilépés.*

## Tételcsoportok létrehozása


- 1 A Névjegyzékben a Csoportok lista megnyitásához nyomjuk meg a  gombot.
- 2 Válasszuk az **Opciók** → *Új csoport* lehetőséget.
- 3 Adjunk nevet a csoportnak, vagy használjuk a *csoport* alapértelmezett nevet, és nyomjuk meg az **OK** gombot.




## Tagok bevitele a csoportba

- 1 A Névjegyzékben lapozzunk a tételhez, amelyet hozzá akarunk adni a csoporthoz, és válasszuk az **Opciók** → *Csoporthoz ad* lehetőséget. A rendelkezésre álló csoportok listája jelenik meg.
- 2 Lapozzunk a csoporthoz, amelyhez hozzá akarjuk adni a tételt, és nyomjuk meg a  gombot.

## Egyszerre több tag hozzáadása

- 1 A Csoportok listájából nyissunk meg egy csoportot, és válasszuk az **Opciók** → *Új tagok* lehetőséget.
- 2 Lapozzunk egy tételhez, és a megjelöléséhez nyomjuk meg a  gombot. Ezt a műveletet ismételjük meg mindegyik tétellel, amelyet a csoporthoz akarunk adni, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

## Tagok törlése egy csoportból

- 1 A Csoportok listájában lapozzunk a módosítandó csoporthoz, és nyomjuk meg a  gombot.
- 2 Lapozzunk a törölni kívánt tételhez, és válasszuk az **Opciók** → *Törlés a csoportból* lehetőséget.
- 3 Az **Igen** gomb megnyomásával töröljük a tételt a csoportból.

## Data Import

A PC Suite for Nokia N-Gage programcsomag Data Import alkalmazásával sok különféle Nokia telefonról átvehetjük a naptárt, névjegyzéket és a teendő listákat. Az alkalmazás használatával kapcsolatos információkat a PC Suite online súgójából szerezhethetünk.



# 7. Képek és Kijelzőmentő

## Képek



**Megjegyzés:** Ehhez a funkcióhoz be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezetékek nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.

↔ Utasítássor: **Menü** → **Multimédia** → **Képek**

## Képek tárolása

A Képek alkalmazás teszi lehetővé, hogy a játékgépen tárolt fényképeket és képeket megtekintsük, rendszerezzük, töröljük és a gépről elküldjük. Rendszerezhetjük továbbá a multimédiás vagy képüzenetben, e-mail mellékletként vagy Bluetooth-kapcsolaton keresztül kapott vagy a Kijelzőmentő alkalmazásban mentett képeket is. Miután a kép megérkezett a Bejövő mappánkba, mentenünk kell azt a Képek alkalmazással.

A Képek alkalmazás főnézetében láthatjuk a fényképek és mappák listáját. A listában az alábbiakat látjuk:

- a kép mentésének dátuma és ideje,
- egy kisméretű indexkép, a kép lekicsinyítve,
- a mappában lévő elemek száma és
- annak jelölése, hogy a képek vagy mappák a játékgép memóriájában vagy memóriakártyán (ha van ilyen) találhatók-e.



Lehetőségek a Képekben:




*Megnyitás, Küldés, Képfeltöltő, Törölés, Áthelyezés, Új mappa, Kijelölés/elvetés, Átnevezés, Adatok megjelenítés, Kedvencekhez adás, Indexképfirésztés, Sűgő és Kilépés*

## Képek megtekintése





**Megjegyzés:** Ha megnyitjuk a **Képek** mappát, akkor a kezdő lapon a játékgép memóriája lesz látható.

- 1 A vagy a megnyomásával válthatunk a memórialapok között.

- 2 A képek közötti tallózáshoz nyomjuk meg a  és a  gombot.
- 3 Kép megnyitásához nyomjuk meg a  gombot. Amikor a képet megnyitottuk, a kijelző tetején láthatjuk a kép nevét és a mappában lévő képek számát.

Lehetőségek egy kép megtekintése közben: *Küldés, Elforgatás, Nagyítás, Kicsinyítés, Teljes kijelző, Törlés, Átnevezés, Adatok megjelenítés, Kedvencekhez adás, Súgó és Kilépés.*

Kép megtekintése közben a  és a  az aktuális mappa következő, illetve előző képét jeleníti meg.


Az animált GIF-fájlokat ugyanúgy megtekinthetjük, mint más képeket. A telefon az animációkat csak egyszer játssza le. Amikor az animáció megáll, egy állóképet látunk. Ha az animációt újra meg akarjuk nézni, a képet be kell zárni és újra meg kell nyitni.


## Nagyítás

- 1 Válasszuk az **Opciók**→ *Nagyítás* vagy *Kicsinyítés* lehetőséget. A nagyítási arányt a kijelző tetején láthatjuk. Lásd még a jelen fejezetben később szereplő 'Billentyűkombinációk' című részt.




- 2 Ha vissza akarunk térni a kezdeti nézetbe, nyomjuk meg a **Vissza** gombot.

 **Megjegyzés:** A nagyítási arányt a telefon nem tárolja állandó jelleggel.

 **Megjegyzés:** A GIF-animációkat lejátszás közben nem nagyíthatjuk ki.

## Teljes kijelző

Ha az **Opciók**→ *Teljes kijelző* lehetőséget választottuk, akkor a képet szegélyező sávok eltűnnek, így többet láthatunk a képből. A kezdeti nézetbe a  megnyomásával térhetünk vissza.



## A fókusz mozgatása








Amikor teljes kijelzős üzemmódban egy képet nagyítunk vagy kicsinyítünk, a vezérlőgombbal mozgathatjuk a fókuszot balra, jobbra, fel, illetve le, így közelebből megnézhetjük a kép egyes részleteit, például a jobb felső sarkát.

## Elforgatás

Válasszuk az **Opciók**→ *Elforgatás*→ *Balra* lehetőséget, ha a képet 90 fokkal, az óramutató járásával ellenkező irányba akarjuk elforgatni, vagy a *Jobbra* lehetőséget, ha a képet az óramutató járásával megegyező irányba akarjuk forgatni. Az elforgatás állapotát a telefon nem menti el.

## Billentyűkombinációk


- Elforgatás:  - óramutató járásával ellentétes,  - óramutató járásával megegyező

- Lapozás:  - felfelé,  - lefelé,  - balra,  - jobbra
-  - nagyítás,  - kicsinyítés; ha nyomva tartjuk, visszatérünk a normál nézetbe.
-  - váltás a teljes kijelzős és a normál nézet között.

## Képadatok nézet

- Ha egy kép részletes adataira vagyunk kíváncsiak, lapozunk a képhez, és válasszuk az **Opciók** → *Adatok megjelenít* lehetőséget. A képre vonatkozó információk egy listában jelennek meg:  
*Formát* - JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Nem támogat. vagy Ismeretlen.  
*Dátum és Idő* - amikor a képet létrehoztuk vagy mentettük,  
**n x n** - a kép mérete pixeleken kifejezve,  
*Méret* - a kép mérete bájtban vagy kilobájtban (kB),  
*Szín* - 16 millió szín, 65536 szín, 4096 szín, 256 szín, 16 szín, Szürkedrnny. vagy Fekete-fehér.

## Képek és mappák rendezése


- Ha törölni akarunk egy képet vagy mappát, lapozunk rá, és válasszuk az **Opciók** → *Törölés* lehetőséget.
- Egy kép vagy mappa átnevezéséhez lapozunk az átnevezendő képre vagy mappára, és válasszuk az **Opciók** → *Átnevezés* lehetőséget. Írjuk be az új nevet, és nyomjuk meg a  gombot.


Az új mappák létrehozására, tételek megjelölésére és a mappába történő áthelyezésükre vonatkozó bővebb




információért lásd: 'Minden alkalmazásban érvényes műveletek' című fejezet (13. oldal).

## Képek küldése

Képeket különböző üzenetküldési szolgáltatásokkal küldhetünk kompatibilis eszközökre.

- 1 Lapozunk az elküldendő képhez, és válasszuk az **Opciók** → *Küldés* lehetőséget.
- 2 Ezután adjuk meg az adatátvitel módját. A lehetőségek a következők: *MMS-ben*, *E-mailben* és *Bluetooth-on*.
  - Ha a képet e-mailként vagy MMS-ben akarjuk elküldeni, egy üzenetszerkesztő nyílik meg. A  megnyomásával a Névjegyzékből kijelölhetjük a címzett(ek)et, illetve a *Címzett* mezőbe írjuk be a címzett telefonszámát vagy e-mail címét. Az üzenethez írjunk szöveget, vagy mellékeljünk hozzá hangfájlt, és válasszuk az **Opciók** → *Küldés* parancsot. Bővebb információkért lásd: 'Új üzenetek létrehozása és küldése' című fejezet (80. oldal).
  - A kép Bluetooth-kapcsolaton keresztül történő elküldésére vonatkozó bővebb információkért lásd: 'Adatok küldése Bluetooth-on' című fejezet (130. oldal).

**Tip!** Bluetooth-kapcsolaton keresztül egyszerre több képet is elküldhetünk. Ha egyszerre több képet szeretnénk elküldeni, akkor először is ki kell jelölni azokat. Több kép egyszerre történő kijelöléséhez válasszuk az **Opciók** → *Kijelölés/elvetés* parancsot, tartsuk nyomva a  gombot, ugyanakkor nyomjuk

meg a  vagy a  gombot. Ahogy a jelölés mozog, minden kép mellé egy jelölő szimbólum kerül. A jelölés befejezéséhez engedjük fel a vezérlőgombot, majd a  gombot.



## Képzünetek mappája

A Képzünetek mappában találhatjuk azokat az ábrákat, amelyeket képzünetekben kaptunk.

Lehetőségek a Képzünetek mappában: *Megnyitás, Küldés, Törlés, Kijelölés/elvetés, Átnevezés, Adatok megjelenít., Súgó és Kilépés.*

Ha a kapott ábrát képként akarjuk elmenteni, lépünk be az **Üzenetek** → *Bejövő* menübe, nyissuk meg az üzenetet, és válasszuk az **Opciók** → *Mentés* lehetőséget.



## Képek megtekintése

- 1 Lapozzunk a megtekintendő képhez, és nyomjuk meg a  gombot. A kép megjelenik. A következő képet a  megnyomásával nézhetjük meg.
- 2 Ha vissza akarunk térni a Képek alapnézetébe, nyomjuk meg a **Vissza** gombot.

## Kijelzőmentő

← Utasítássor: **Menü** → **Multimédia** → **Kijelzőmentő**






A Kijelzőmentő alkalmazás segítségével a játékgép kijelzőjén megjelenő képeket menthetjük. A mentett képeket ezután elküldhetjük multimédiás üzenetekben. A Kijelzőmentő alkalmazást futtathatjuk a háttérben, ilyenkor nem látszik a kijelzőn, csak akkor aktiválódik, amikor megnyomunk egy, a Beállításoknál meghatározott billentyűkombinációt (az alapértelmezés:  + ). Lásd: 'Futtatás a háttérben' című fejezet (69. oldal) és 'A beállítások módosítása' című fejezet (69. oldal).



A Kijelzőmentő lehetőségei:

*Alkalm. aktiválása, Beállítások, Súgó és Kilépés.*

Háromféle formátum közül választhatunk: *Jó minőségű JPG, Kiváló minős. JPG* vagy *MBM*.

- 1 Utasítássor: **Menü** → **Multimédia** → **Kijelzőmentő**
  - 2 Válasszuk az **Opciók** → *Alkalm. aktiválása* lehetőséget. A „Nyomja meg a *Módos. + lapozóg.* gombot a kijelző mentéséhez” üzenet megjelenik, majd az alkalmazás eltűnik a kijelzőről.
  - 3 Nyomjuk meg a  +  gombokat a kijelző mentéséhez.
-  **Megjegyzés:** Ha a memória kezd megtelni, a játékgép bezárhat néhány alkalmazást. Az alkalmazás

bezárása előtt a játékgép ment minden adatot. Lásd: 'Váltás az alkalmazások között' című fejezet (12. oldal).

## Futtatás a háttérben

Amikor kiválasztjuk az **Opciók** → *Alkalm. aktiválása* lehetőséget, az alkalmazás eltűnik a kijelzőről. A Kijelzőmentő alkalmazás ilyenkor is aktív, de nincs hatással semmilyen futtatott alkalmazásra, és a kijelző tartalmát bármikor (például játék közben) menthetjük vele egy, a Beállításoknál megadott billentyűkombináció megnyomásával. Lásd: 'A beállítások módosítása' című fejezet (69. oldal).


## A beállítások módosítása

Válasszuk a *Beállítások* lehetőséget a módosítható kijelzőmentési beállítások megnyitásához.

- *Kijel.mentés gombja* – Választhatunk egy billentyűkombinációt, amely aktiválja a Kijelzőmentő alkalmazást.
- *Mappanév* – Megadhatunk egy nevet a mentett kijelzőképeket tároló mappa számára.
- *Kijelzőmentés neve* – Egy nevet adhatunk a kijelzőképnek.
- *Kij.mentés minősége* – Háromféle formátum közül választhatunk:
  - Jó minőségű JPG
  - Kiváló minős. JPG
  - MBM.

- *Alap. név használata* – Válasszuk az *Igen* lehetőséget, ha a *Kijelzőmentés neve* beállításnál megadott néven akarjuk menteni a képet. A *Nem* beállítást akkor válasszuk, ha minden egyes képnek egyedi nevet szeretnénk adni (alapértelmezés szerint a *Kijelzőmentés neve* beállításnál megadott név jelenik meg).

Lehetőségek: *Kijel.mentés gombja*, *Mappanév*, *Kijelzőmentés neve*, *Kij.mentés minősége* és *Alap. név használata*.

 **Megjegyzés:** Több képet is menthetünk ugyanazon a néven (például „kijelző”). A mentett képek neve a következő lesz: „kijelző”, „kijelző(01)”, „kijelző(02)” stb.



## 8. RealOne Player™



**Megjegyzés:** Ehhez a funkcióhoz be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezetékek nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.



Válasszuk a **Menü**→**Multimédia**→**RealOne Player** menüpontot.

A RealOne Player™ segítségével a játékgép memóriájában vagy memóriakártyán tárolt médiafájlokat, valamint az internetről zene-, videofájlokat és folyamatos letöltésű tartalmat játszhatunk le.



**Szójegyzék:** A médiafájlok olyan video-, zenei vagy hangklippek, amelyek médialejátszón játszhatók le, ilyen például a RealOne Player. A RealOne Player a következő kiterjesztésű fájlokat támogatja: .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra és .rv.

A RealOne Player nem feltétlenül ismeri fel az összes támogatott fájlformátum minden variációját. Például a RealOne Player megpróbál minden .mp4 formátumú fájl megnyitni. Azonban egyes .mp4-fájlok tartalmazhatnak a 3GPP-szabványnak nem megfelelő részeket, ezért a Nokia N-Gage játékgép nem támogatja ezeket. Ez esetben a művelet meghiúsul, és a fájl csak részlegesen lehet lejátszani, vagy hibaüzenet jelenik meg.

A RealOne Player az osztott memóriát használja. Lásd: 'Osztott memória' című fejezet (17. oldal).

Lehetőségek: Az Opciók menüben különböző lehetőségek jelenhetnek meg.

- Ha a listában nincs fájl, hivatkozás vagy mappa: *Megnyitás, Új mappa, Beállítások, Termék névjegye, Súgó és Kilépés*
- Ha a kijelölt elem egy helyi fájl: *Lejátszás, Megnyitás, Átnevezés* (ha nincs megjelölt elem), *Törlés, Új mappa, Áthely. mappába, Kijelölés/elvetés, Küldés, Kedvencekhez adás, Beállítások, Termék névjegye, Súgó és Kilépés*.
- Ha a kijelölt elem egy hálózati hivatkozás: *Lejátszás* (ha nincs kijelölt elem), *Megnyitás, Átnevezés, Hiv. szerkesztése, Törlés, Új mappa, Áthely. mappába, Kijelölés/elvetés, Küldés, Kedvencekhez adás, Beállítások, Termék névjegye, Súgó és Kilépés*.
- Ha mappát jelöltünk ki: *Mappa megnyitása* (ha nincs megjelölt elem), *Megnyitás, Átnevezés* (ha nincs megjelölt elem), *Törlés, Új mappa, Kijelölés/elvetés, Beállítások, Termék névjegye, Súgó és Kilépés*.
- Ha több elemet is kijelöltünk: *Megnyitás, Törlés, Új mappa, Áthely. mappába, Kijelölés/elvetés, Küldés, Kedvencekhez adás, Beállítások, Termék névjegye, Súgó és Kilépés*.

## Médiaútmutató

A RealOne Player segítségével megnyithatunk egy olyan médiaútmutatót tartalmazó oldalt, amelyen folyamatos letöltésű médiafájlok és helyek hivatkozásai szerepelnek. Lásd: 'Folyamatos lejátszás az internetről' című fejezet (71. oldal).

## Médiafájlok lejátszása

A RealOne Player elindításakor megjelenő listáról vagy közvetlenül az internetről tetszőleges zenei vagy videofájl lejátszható.

- A játékgép memóriájában vagy memóriakártyán tárolt médiafájl lejátszásához nyissuk meg a RealOne Player alkalmazást, lapozzunk a fájlhoz, és válasszuk az **Opciók** → **Lejátszás** menüpontot.
- Médiafájl lejátszása közvetlenül az internetről:
  - Válasszuk az **Opciók** → **Megnyitás** → **URL-cím** menüpontot.
  - Írjuk be annak a helynek az URL-címét, amelyről folyamatos letöltésű anyagot szeretnénk lejátszani.



**Szójegyzék:** A folyamatos lejátszás hang- vagy képtartalom valós idejű lejátszását jelenti az internetről



való letöltéssel egyidejűleg, szemben azzal, amikor azt előzőleg egy fájlba mentjük.



**Megjegyzés:** A weboldalakra mindaddig nem csatlakozhatunk, míg nem adunk meg hozzáférési pontot, lásd: *Alap. h.férési pont* beállítás, 73. oldal. Számos szolgáltató megköveteli, hogy internetes hozzáférési pontot (IAP) használjunk alapértelmezett hozzáférési pontként. Más szolgáltatók WAP- hozzáférési pont használatát is engedélyezik. Tanácsért és az elérhetőség tekintetében forduljunk a szolgáltatóhoz.



**Megjegyzés:** A RealOne Player lejátszóból csak rtsp:// URL-címeket nyithatunk meg. A http:// URL-címeket nem nyithatjuk meg. A RealOne Player azonban felismeri a .ram-fájlokat tartalmazó http-hivatkozásokat, mert a .ram-fájl lényegében egy rtsp-hivatkozást tartalmazó szöveges fájl.

## Folyamatos lejátszás az internetről

- Az internetről történő folyamatos lejátszáshoz (ez egy hálózati szolgáltatás) először konfigurálni kell az alapértelmezett hozzáférési pontot, lásd a jegyzetet a 71. oldalon. Ezután:
  - Nyissuk meg a RealOne Player alkalmazást, és válasszuk az **Opciók** → **Megnyitás** → **Útmutató** menüpontot. Nyissuk meg a Médiaútmutatót, ahol kereshetünk egy számunkra érdekes webhelyet.







- 2 Válasszuk ki a hivatkozást. A program fel fog szólítani minket, hogy bontsuk a kapcsolatot a WAP-hozzáférési ponttal.
- Ha internetes hozzáférési pontot (IAP) konfiguráltunk alapértelmezett hozzáférési pontként (a szolgáltató beleegyezésével), **fogadjuk el** a felszólítást.
  - Ha WAP-hozzáférési pontot konfiguráltunk alapértelmezett hozzáférési pontként (a szolgáltató beleegyezésével), **ne fogadjuk el** a felszólítást.

A folyamatos letöltés elindul.

A médiafájl vagy a folyamatos letöltésű tartalom lejátszása előtt a játékgépnek csatlakoznia kell a weboldalhoz, és el kell kezdenie a letöltést.



## Hangerő-szabályozás




- A hangerő növeléséhez nyomjuk meg a  gombot, míg csökkentéséhez a  gombot.
- A hang elnémításához tartuk lenyomva a  gombot addig, míg a  ikon meg nem jelenik.
- A hang bekapcsolásához tartuk lenyomva a  gombot addig, míg a  ikon meg nem jelenik.





## Médiafájlok küldése

A videoklipek listájáról médiafájlokat a *Küldés* paranccsal küldhetünk el.

- 1 Lapozzunk az elküldendő fájlhoz, és válasszuk az **Opciók** → *Küldés* lehetőséget.
- 2 Ezután válasszunk küldési módot a következők közül: *Bluetooth-on*, *MMS*-ben vagy *E-mail*ben.

## A beállítások módosítása

 **Tipp!** A beállítások választásakor lapnézet jelenik meg. A különböző lapok között a  vagy a  megnyomásával válthatunk. A beállítások típusát a következő ikonok jelzik:

-  - *Videó*
-  - *Lejátszás*
-  - *Hálózat és*
-  - *Proxy.*



A *Videó* beállításainak módosításához válasszuk az **Opciók**→ *Beállítások*→ *Videó* menüpontot, ekkor a következő beállításlista jelenik meg:

- *Videó minősége* - Válasszuk az *Élesebb kép* beállítást, ekkor jobb képminőséget, de lassabb átvitelt kapunk, vagy a *Simább lejátszás* beállítást, ekkor gyorsabb átvitelt, de gyengébb képminőséget kapunk.
- *Autom. méretezés* - A *Be* választásakor a videoképet automatikusan átméretezi a program.

A *Lejátszás* beállításainak módosításához válasszuk az **Opciók**→ *Beállítások*→ *Lejátszás* menüpontot, ekkor a következő beállítás jelenik meg:

- *Ismétlés* - A *Be* választásakor a fájlok lejátszása befejeződésük után automatikusan újraindul.

A *Hálózat* beállításainak módosításához válasszuk az **Opciók**→ *Beállítások*→ *Hálózat* menüpontot, ekkor a következő beállításlista jelenik meg:

- *Alap. h.férési pont* - A *Kapcsolat beállításai* pontnak megfelelően, lásd: '*Hozzáférési pontok*' című rész (48. oldal). Lásd még: az útmutató második lépését (71. oldal).
- *Sávszélesség* - A rendelkezésre álló legjobb átviteli sebesség eléréséhez válasszuk az *Automatikus* beállítást.
- *Max. sávszélesség* - Adjuk meg a folyamatos letöltésű tartalomhoz a maximális sávszélességet.
- *Kapcs.-időtúllépés* - A megnyitott csúszkán adjuk meg a folyamatos letöltésnél az eredeti kiszolgálókapcsolat várakozási idejét.

- *Szerveridőtúllépés* - A megnyitott csúszkán adjuk meg a kiszolgálóra történő várakozás idejét.
- *Legmagasabb port* és *Legalacsonyabb port* - Adjuk meg a portszámot a folyamatos letöltéshez. Ha nem vagyunk biztosak ezek értékében, lépünk kapcsolatba a szolgáltatóval.

A *Proxy* beállításainak módosításához válasszuk az **Opciók**→ *Beállítások*→ *Proxy* parancsot, ekkor a következő beállításlista jelenik meg:

- *Proxy használata* / *Szerver címe* / *Port* - Itt állíthatjuk be a proxykiszolgáló használatát.



# 9. Üzenetek



**Megjegyzés:** Az **Üzenetek** mappában lévő funkciók használatához be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezeték nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.

➡ Válasszuk a **Menü** → **Üzenetek** menüpontot.

Az **Üzenetek** alkalmazásban az alábbi üzenettípusokat küldhetjük el, fogadhatjuk, nézhetjük meg, szerkeszthetjük és rendezhetjük:

- szöveges üzenetek,
- multimédia üzenetek,
- e-mail üzenetek és
- intelligens üzenetek, SMS-ek, amelyek adatokat tartalmaznak.

Ezeket felül üzeneteket és adatokat fogadhatunk Bluetooth-kapcsolaton keresztül, valamint fogadhatunk WAP-szolgáltatóüzeneteket, hálózati hírszolgálat-üzeneteket, illetve küldhetünk szolgáltatói parancsokat.

Lehetőségek az **Üzenetek** főnézetében: *Üzenet létrehozása*, *Csatlakozás* (akkor jelenik meg, ha megadtuk a postafiók beállításait) vagy *Csatlakoz. bontása* (akkor jelenik meg, ha aktív kapcsolat van a postafiókkal), *SIM-üzenetek*, *Hálózati hírszolg.*, *Szolgáltatói paran.*, *Beállítások*, *Súgó* és *Kilépés*.

Az SMS-ek és a multimédia üzenetek az osztott memóriát használják. Lásd: 'Osztott memória' című fejezet (17. oldal).

Amikor megnyitjuk az **Üzenetek** alkalmazást, az *Új üzenet* funkciót és az alapértelmezett mappák listáját látjuk:



**Bejövő** – a kapott üzeneteket tartalmazza, kivéve az e-mail és a hálózati hírszolgálat-üzeneteket. Az e-mail üzeneteket a *Postafiók* tartalmazza. A hálózati hírszolgálat-üzenetek elolvasásához válasszuk az **Opciók** → *Hálózati hírszolg.* menüpontot.




**Saját mappák** – az üzenetek mappákba történő rendezése





**Tipp!** Az üzeneteinket rendezhetjük úgy, hogy új mappákat hozunk létre a *Saját mappák* alatt.





**Postafiók** – amikor megnyitjuk ezt a mappát, akkor az új e-mail üzeneteink letöltéséhez csatlakozhatunk a távoli postafiókunkra, vagy offline üzemmódban megtekinthetjük a korábban letöltött e-mail üzeneteinket. Az online és offline üzemmódra vonatkozó bővebb információkért lásd: 90. oldal. Miután megadtuk az új postafiók beállításait, az alapnézetben a postafióknak adott név jelenik meg a *Postafiók* helyett. Lásd: 'E-mail beállításai' című fejezet (98. oldal).


 **Piszkozatok** – a még el nem küldött üzeneteket tartalmazza.



 **Elküldött** – az utoljára elküldött 20 üzenetet tartalmazza. Az mentendő üzenetek számának módosításához lásd: 'Az Elküldött mappa beállításai' című fejezet (100. oldal).


 **Kimenő** – az elküldésre váró üzenetek átmeneti tárolója

 **Jelentések** – a hálózattól kérhetjük, hogy az elküldött SMS-ekről, intelligens üzenetekről és multimédia üzenetekről kézbesítési jelentést küldjön. A kézbesítési jelentés-fogadás bekapcsolásához válasszuk az **Opciók** → **Beállítások** → **SMS** menüpontot, lapozzunk a **Kézbesítési jelentés** ponthoz, és válasszuk az **Igen** beállítást.

 **Megjegyzés:** Olyan multimédia üzenet esetében, amelyet e-mail címre küldünk, nem biztos, hogy fogadhatunk kézbesítési jelentést.


 **Megjegyzés:** Mielőtt létrehozunk egy multimédia üzenetet, megírunk egy e-mailt, vagy csatlakozunk a távoli postafiókunkra, meg kell adnunk a megfelelő kapcsolat-beállításokat. Lásd: 'Az e-mailhez szükséges beállítások' című fejezet (84. oldal) és 'A multimédia üzenetekhez szükséges beállítások' című fejezet (82. oldal).

 **Tipp!** Miután kinyitottuk az egyik alapértelmezett mappát, például az **Elküldöttet**, a mappák között könnyen mozoghatunk: a  gombbal a következő


mappa nyitható meg (**Kimenő**), míg a  gombbal az előző (**Piszkozatok**).


## Üzenetek – Általános információ

Az üzenetek állapota mindig piszkozat, elküldött vagy fogadott. Az üzeneteket mielőtt elküldjük, menthetjük a Piszkozatokba. Az elküldésre váró üzenetek átmenetileg a Kimenő mappába kerülnek. Miután az üzenetet a telefon elküldte, egy másolatát az Elküldött mappában találhatjuk. A fogadott és az elküldött üzenetek csak olvashatóak addig, amíg a **Válasz** vagy a **Továbbküldés** funkciót nem választjuk, amikor az üzenetet a telefon egy szerkesztőbe másolja. Megjegyzés: A saját magunk által elküldött e-mail üzeneteket nem küldhetjük tovább.

 **Megjegyzés:** Bluetooth-kapcsolaton keresztül elküldött üzeneteket vagy adatokat a készülék nem menti a Piszkozatok vagy az Elküldött mappába.




## Fogadott üzenetek megnyitása


- Amikor üzenetet kapunk, a kijelzőn készenléti állapotban a  ikon és az **1 új üzenet** szöveg jelenik meg. Az üzenet megnyitásához nyomjuk meg a **Megjelen.** gombot.
- Ha több új üzenetünk érkezett, a **Megjelen.** gomb megnyomásával nyissuk meg a Bejövő mappát, ahol láthatjuk az üzenetek fejléceit. A Bejövő mappa


valamelyik üzenetének megnyitásához lapozzunk az üzenetre, és nyomjuk meg a  gombot.


## Címzett hozzáadása az üzenethez

Amikor létrehozunk egy üzenetet, többféleképpen adhatjuk meg a címzettet:

- A címzettet választhatjuk a Névjegyzékből. A Névjegyzék megnyitásához nyomjuk meg a  vagy a  gombot a *Címzett:* vagy a *Másolat:* mezőben, vagy válasszuk az **Opciók** → *Új címzett* menüpontot. Lapozzunk egy tételhez, és a megjelöléséhez nyomjuk meg a  gombot. Egyszerre több címzettet is megjelölhetünk. Az **OK** gomb megnyomásával lépünk vissza az üzenetbe. A címzettek a *Címzett:* mezőbe kerülnek pontosvesszővel (;) elválasztva.
- A *Címzett:* mezőbe írjuk be a címzett telefonszámát vagy e-mail címét, vagy
- a címzett adatait másoljuk át egy másik alkalmazásból, és illesszük be a *Címzett:* mezőbe. Lásd: 'Szöveg másolása' című fejezet (79. oldal).

 **Példa:** +44 123 456; 050 456 876

A  gomb megnyomásával törölhetjük a kurzortól balra lévő címzettet.



 **Megjegyzés:** Ha több telefonszámot vagy e-mail címet írunk a *Címzett:* mezőbe, ügyeljünk az elemeket elválasztó pontosvessző (;) beírására. Ha a címzettek a Névjegyzékből visszük a *Címzett* mezőbe, a pontosvesszők automatikusan bekerülnek.

## Küldési lehetőségek


Ha meg akarjuk változtatni az üzenet küldésének módját, az üzenet szerkesztése közben válasszuk az **Opciók** → *Küldési lehetőségek* menüpontot. Amikor mentjük az üzenetet, a telefon a küldési beállításokat is menti.




## Szöveg írása

Szöveget két különböző módon írhatunk be: a hordozható eszközökön használt hagyományos módszerrel vagy a prediktív szövegbevitel használatával.

 **Tipp!** Ha a prediktív szövegbevitelt gyorsan akarjuk be- vagy kikapcsolni, a szöveg írása közben kétszer nyomjuk meg a  gombot.

## Hagyományos szövegbevitel használata

Ha a hagyományos szövegbevitelt használjuk, akkor a kijelző jobb felső részén a  jel látható.

- Nyomjunk meg egy számgombot ( - ), és addig nyomogassuk, amíg a kívánt karakter meg nem jelenik. Megjegyzés: A számgombok alatt több karakter áll rendelkezésre, mint amennyi a gombra van festve.
- Szám beírásához nyomjuk meg, és tartsuk lenyomva a megfelelő számgombot.
- A betű- és szám-üzemmód közötti váltáshoz nyomjuk meg, és tartsuk lenyomva a  gombot.
- Ha a következő beírandó betű ugyanazon a gombon van, mint az előző, várjuk meg, amíg megjelenik a

kurzor, (vagy a várakozás elkerüléséhez nyomjuk meg a gombot), és írjuk be a következő betűt.

- Ha hibás karaktert írunk be, a törléshez nyomjuk meg a gombot. Ha több karaktert akarunk törölni, tartssuk lenyomva a gombot.
- A közzismertebb írásjelek az gomb alatt találhatók. A kívánt írásjel megjelenítéséhez többször nyomjuk meg az gombot.

A gomb megnyomásával a speciális karakterek listája hívható elő. A vezérlőgombbal bejárhatjuk a listát, és az **Kiválaszt** megnyomásával kijelölhetünk egy karaktert.

- Szóköz beszúrásához nyomjuk meg a gombot. Ha a kurzort a következő sorba akarjuk vinni, nyomjuk meg háromszor a gombot.
- Az **Abc**, **abc** és **ABC** karakterírási módok közötti váltáshoz nyomjuk meg a gombot.

**Ikonok:** Az **ABC** és az **abc** ikon jelzi a kiválasztott betűnagyságot. Az **Abc** ikon jelzi, hogy a szó első betűje nagy, és az összes többi kicsi. Az **123** jelzi a szám-üzemmódot.

## Prediktív szövegbevitel használata

A prediktív szövegbevitel aktiválásához nyomjuk meg a gombot, és válasszuk a *Szótár* be lehetőséget. Ezzel a játékép minden alkalmazásában aktiváljuk a prediktív szövegbevitelt. A kijelző tetején a indikátor jelenik meg.

- 1 A kívánt szót a - gombok használatával írjuk be. Egy betűhöz csak egyszer nyomjuk meg az adott gombot. A szó minden gombnyomáskor változik.

**Megjegyzés:** A szó folyamatosan változik. Írjuk be a teljes szót, mielőtt ellenőrizzük az eredményt.

Például, a "Nokia" szó beírásához, amikor az angol szótár van kiválasztva, nyomjuk meg az alábbi gombokat:


- N, - o, - k, - i és - a.


Amint az az ábrán látható, a szójavaslat minden gomb megnyomása után változik.

- 2 Amikor befejeztük a szó beírását, ellenőrizzük, hogy helyes-e.







- Ha a szó helyes, akkor megerősítéséhez nyomjuk meg a gombot, vagy nyomjuk meg a gombot, és ezzel szóközt is írunk. Az aláhúzás eltűnik, és kezdetjük az új szó beírását.
- Ha a szó helytelen, akkor az alábbi lehetőségek állnak rendelkezésre:
  - A gombbal egyenként megnézhetjük a szótárban lévő találatokat.
  - A talált szavak listájának megtekintéséhez nyomjuk meg a gombot, és válasszuk a






|       |     |
|-------|-----|
|       | abc |
| Q     |     |
|       | abc |
| On    |     |
|       | abc |
| Qnl   |     |
|       | abc |
| Qnli  |     |
|       | abc |
| Nokia |     |


Szótár→ Találatok menüpontot. Lapozunk a használni kívánt szóhoz, és a  megnyomásával jelöljük ki.




- Ha a ? karakter jelenik meg a szó után, akkor a beírt kívánt szó nem szerepel a szótárban. Hogy a szó bekerüljön a szótárba, nyomjuk meg az **Helyesír.** gombot, hagyományos szövegbevitellel írjuk be a szót (maximum 32 betű), és nyomjuk meg a **OK** gombot. A szó bekerül a szótárba. Ha a szótár megtelik, az új szó a legrégebben bevitt szó helyére kerül.
- A ? és a szó karaktereinek egyenkénti törléséhez nyomjuk meg a  gombot.

### Tippek a prediktív szövegbevitel használatához



- Karakter törléséhez nyomjuk meg a  gombot. Ha több karaktert akarunk törölni, tartuk lenyomva a  gombot.
- Az **Abc**, **abc** és **ABC** karakterírási módok közötti váltáshoz nyomjuk meg a  gombot. Ha a  gombot kétszer egymásután gyorsan megnyomjuk, a prediktív szövegbevitel kikapcsolódik.
- Ha betű-üzemmódban vagyunk, szám beírásához nyomjuk meg, és tartuk lenyomva a megfelelő számgombot, vagy nyomjuk meg a  gombot, és válasszuk a **Szám beszúrása** lehetőséget, írjuk be a kívánt számokat, és nyomjuk meg az **OK** gombot. A betű- és szám-üzemmód közötti váltáshoz nyomjuk meg, és tartuk lenyomva a  gombot.

- A közismertebb írásjelek az  gomb alatt találhatók. A kívánt írásjel megjelenítéséhez nyomjuk meg többször az , majd a  gombot. A  gomb megnyomásával és nyomvatartásával a speciális karakterek listája hívható elő. A vezérlőgombbal végiglapozhatjuk a listát, és az **Kiválaszt** megnyomásával kijelölhetünk egy karaktert. Vagy nyomjuk meg a  gombot, és válasszuk a **Jel beszúrása** lehetőséget.


 **Tipp!** A prediktív szövegbevitel megpróbálja kitalálni az aktuálisan szükséges közismertebb írásjeleket („?!”). Az írásjelek sorrendje, és rendelkezésre állása a kiválasztott szótár nyelvtől függ.

- A  gombbal egyenként megnézhetjük a szótárban lévő találatokat.
- A  gomb megnyomása után a **Szótár** kiválasztásával az alábbi lehetőségek állnak rendelkezésre:
  - **Találatok** - a hasonló szavak listájának megtekintése. Lapozunk a kívánt szóhoz, és nyomjuk meg a  gombot.
  - **Szó beszúrása** - új szó bevitelle a szótárba (maximum 32 betű) hagyományos szövegbevitel használatával. Ha a szótár megtelik, az új szó a legrégebben bevitt szó helyére kerül.
  - **Szó módosítása** - ezzel a paranccsal nyithatunk meg olyan nézetet, ahol a szót szerkeszthetjük. Erre csak akkor van lehetőségünk, ha a szó aktív (aláhúzott).

## Összetett szavak írása









- Írjuk be az összetett szó első felét, és a  megnyomásával erősítsük meg azt. Írjuk be az összetett szó második felét, és egy szóköz beírásával, amelyet a  gombbal tehetünk meg, fejezzük be a szót.


## A prediktív szövegbevitel kikapcsolása


- A játékgép minden alkalmazásában használt prediktív szövegbevitel kikapcsolásához nyomjuk meg a  gombot, és válasszuk a *Szótár* → *Ki* menüpontot.



## Szöveg másolása

Ha szöveget akarunk másolni a vágólapra, kövessük az alábbi egyszerű módszert:


- 1 A betűk és szavak kijelöléséhez nyomjuk meg, és tartjuk lenyomva a  gombot. Most nyomjuk meg a  vagy a  gombot. Ahogy mozog a kurzor, kijelöli a szöveget.  
Ha a szövegben egész sorokat akarunk kijelölni, nyomjuk meg, és tartjuk lenyomva az  gombot. Most nyomjuk meg a  vagy a  gombot.
- 2 A kijelölés befejezéséhez engedjük fel a vezérlőgombot (miközben továbbra is lenyomva tartjuk a  gombot).
- 3 A szöveg vágólapra történő másolásához, miközben még mindig nyomva tartjuk az  gombot, nyomjuk meg a **Másolás** gombot,

vagy a szerkesztési parancsok megjelenítéséhez (például *Másolás* vagy *Kivágás*) engedjük fel a  gombot, majd nyomjuk meg újra.

Ha a kijelölt szöveget törölni akarjuk a dokumentumból, nyomjuk meg a  gombot.


- 4 Ha a szöveget egy dokumentumba akarjuk beilleszteni, nyomjuk meg, és tartjuk lenyomva az  gombot, és nyomjuk meg a **Beillesztés** gombot, vagy nyomjuk meg egyszer a  gombot, és válasszuk a *Beillesztés* lehetőséget.

## Szerkesztőlehetőségek

Ha megnyomjuk az  gombot, (a szerkesztési módtól és az aktuális helyzettől függően) az alábbi lehetőségek jelennek meg:

- *Szótár* (prediktív szövegbevitel), *Betű-üzemmód* (hagyományos szövegbevitel), *Szám-üzemmód*
- *Kivágás*, *Másolás* – csak akkor áll rendelkezésre, ha előzőleg jelöltünk ki szöveget.
- *Beillesztés* – csak akkor áll rendelkezésre, ha előzőleg szöveget vágunk ki, vagy másoltunk a vágólapra.
- *Szám beszúrása*, *Jel beszúrása* és
- *Bevitel nyelve*: – módosítja a szövegbeviteli nyelvet a játékgép összes szerkesztőjéhez. Lásd: 'Készülékbeállítások' című fejezet (42. oldal).


## Új üzenetek létrehozása és küldése



 **Megjegyzés:** Üzenet küldésekor a játékgép kijelzőjén az "Elküldve" üzenet jelenhet meg. Ez azt jelenti, hogy az üzenetet a játékgép elküldte a megadott üzenetközpontnak. Ez nem jelenti azt, hogy az üzenet kézbesítve lett a címzettnek. Az üzenetkezelő szolgáltatásokra vonatkozó további tudnivalókért forduljunk a szolgáltatóhoz.

Az üzenetek létrehozását kétféleképpen kezdetjük el:


- Válasszuk az *Új üzenet* → *Üzenet típusa: SMS, Multimédia üzenet* vagy *E-mail* menüpontot az Üzenetek alaplénzetében, vagy
- Kezdjük el az üzenet létrehozását egy olyan alkalmazásban, amely rendelkezik a *Küldés* lehetőséggel. Ebben az esetben a kiválasztott fájl (kép vagy szöveg) az üzenetbe kerül.

### SMS-ek írása és küldése

- 1 Válasszuk az *Új üzenet* lehetőséget. Egy üzenetbeállítási lista jelenik meg.
- 2 Válasszuk az *Üzenet típusa: SMS*. Megnyílik a szerkesztő, amelyben a kurzor a *Címzett:* mezőbe írjuk be a címzett telefonszámát vagy e-mail címét. A  megnyomásával a Névjegyzékből kijelölhetjük a címzett(ek)et, illetve beírhatjuk a telefonszámát. A címzettek elválasztásához szükséges pontosvesszőt (;)


a  gomb megnyomásával írhatjuk be. A  gomb megnyomásával lépünk az üzenetmezőbe.

- 3 Írjuk meg az üzenetet.

 **Megjegyzés:** A játékgép támogatja a több SMS egyidejű küldését, ezért az egy SMS-re vonatkozó normál 160 karakteres korlát túlléphető. Ha túllépjük a 160 karaktert, akkor a telefon az üzenetet két, vagy több SMS-ben küldi el, ezért a küldés költsége is nagyobb lehet.



A navigációs soron láthatjuk az üzenethossz-indikátort, amely 160-tól visszafelé számol. Például a 10 (2) azt jelenti, hogy a két SMS-ben elküldendő üzenetbe még 10 karaktert írhatunk.

- 4 Az üzenet elküldéséhez válasszuk az *Opciók* → *Küldés* menüpontot, vagy nyomjuk meg a  gombot.

Lehetőségek a szövegesüzenet-szerkesztőben: *Küldés, Új címzett, Beszúrás, Törlés, Üzenet adatai, Küldési lehetőségek, Sógó és Kilépés.*


### Intelligens üzenetek küldése

Az intelligens üzenetek speciális SMS-ek, amelyek adatokat tartalmaznak. Az alábbi típusú intelligens üzeneteket küldhetünk:



- képzünetek,
- névjegykártyák, amelyek névjegyzék-információkat tartalmaznak egy általános (vCard) formátumban,
- naptári jegyzetek (vCalendar formátumban).


Bővebb információkért lásd: 'Névjegyzék-információ elküldése' című fejezet (62. oldal), 'Naptári tételek elküldése' című fejezet (107. oldal) és 'Könyvjelzők elküldése' című fejezet (118. oldal).

 **Tipp!** Fogadhatunk csengőhangokat, operátorlogókat vagy beállításokat is a szolgáltatótól lásd: 87. oldal.


## Képzünetek létrehozása és küldése


Lehetőségek a képzünet-szerkesztőben: *Küldés, Új címzett, Beszúrás, Kép törlése, Törlés, Üzenet adatai, Súlyó és Kilépés.*

A játékgép lehetővé teszi képzünetek küldését és fogadását. A képzünetek olyan SMS-ek, amelyek fekete-fehér ábrákat tartalmaznak. A *Képzünet* mappában számos alapértelmezett kép található. Ez a mappa a **Multimédia** → **Képek** menüpontból érhető el.

 **Megjegyzés:** A funkció csak akkor használható, ha a hálózat üzemeltetője vagy a szolgáltató támogatja. Csak azok a telefonok képesek fogadni és megjeleníteni képzünetet, amelyek rendelkeznek a képzünet funkcióval.

## Képzünet küldése:

- 1 Két lehetőségünk van:
  - Válasszuk a **Multimédia** → **Képek** → *Képzünet* menüpontot, és jelöljük ki az elküldeni kívánt képet. Válasszuk az **Opciók** → *Küldés* menüpontot, vagy
  - válasszuk az **Üzenetek** → *Új üzenet* → *Üzenet típusa: SMS* menüpontot, majd a *Beszúrás* → *Kép* lehetőséget.
- 2 Adjuk meg a címzetre vonatkozó információt, és írjuk meg a szöveget.
- 3 Válasszuk az **Opciók** → *Küldés* menüpontot, vagy nyomjuk meg a  gombot.


 **Megjegyzés:** Egy képzünetet több SMS alkot, így a képzünet elküldésének díja magasabb mint egy SMS-é.




## Multimédia üzenetek

A multimédia üzenetek szöveg és videoklip, illetve szöveg, kép és hangklip kombinációját tartalmazhatják, de kép és videoklip kombinációját nem.

Lehetőségek a multimédia üzenetszerkesztőben: *Küldés, Új címzett, Beszúrás, Üzenet megnézése, Törlés, Objektumok, Törlés, Üzenet adatai, Küldési lehetőségek, Súlyó és Kilépés.*

 **Fontos:** A szerzői jogi védelem egyes esetekben tiltja a képek, csengőhangok és más tartalom másolását, módosítását vagy továbbítását.

 **Megjegyzés:** Ez a funkció csak akkor használható, ha támogatja a hálózat üzemeltetője vagy a szolgáltató. A multimédia üzeneteket csak azok a készülékek képesek fogadni és megjeleníteni, amelyek támogatják a kompatibilis multimédia üzenet- vagy e-mail funkciókat. Az ezekkel a szolgáltatásokkal nem rendelkező eszközök egy weboldal hivatkozásának adatait kapják meg.

## A multimédia üzenetekhez szükséges beállítások

A beállításokat kaphatjuk intelligens üzenetben a hálózat üzemeltetőjétől, vagy a szolgáltatótól. Lásd: '[Intelligens üzenetek fogadása](#)' című fejezet (87. oldal).

Annak érdekében, hogy megtudjuk, létezik-e ilyen adatszolgáltatás, és ha igen, hogyan lehet előfizetni rá, forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz.

- 1 Válasszuk a *Beállítások* → *Kapcsolat beállításai* → *Hozzáférési pontok* menüpontot, majd adjuk meg a multimédia üzenet hozzáférési pontjának beállításait: *Kapcsolat neve* - Adjunk a csatlakozásnak egy leíró nevet.  
*Kapcsolat típusa* - Válasszuk ki az adatkapcsolat típusát: *GSM-adat*, *Nagyseb. GSM* vagy *GPRS*.  
*Átjáró IP-címe* - Írjuk be a címet.

 **Példa:** Az olyan tartománynevek, mint a [www.nokia.com](http://www.nokia.com) kifejezhetők például a **192.100.124.195** IP-címmel.


*Kezdőlap* - Írjuk be a multimédia üzenetközpont címét.

- Ha a *GSM-adat* vagy a *Nagyseb. GSM* lehetőséget választottuk, töltsük ki a *Tárcsázandó szám* mezőt, amelynek az adathívás telefonszámát kell tartalmaznia.
- Ha a *GPRS* lehetőséget választottuk, töltsük ki a *Hozzáférési p. neve* mezőt, amelynek a szolgáltatótól kapott nevet kell tartalmaznia.

A különböző adatkapcsolatokra vonatkozó bővebb információkért lásd: '[Kapcsolat beállításai](#)' című fejezet (45. oldal).

- 2 Válasszuk az *Üzenetek* → *Opciók* → *Beállítások* → *Multimédia üzenet* menüpontot. Válasszuk a *Preferált csatlak.* lehetőséget, és válasszuk ki azt a hozzáférési pontot, amelyet az elsődlegesen használandó kapcsolatként hoztunk létre. Lásd még: '[Multimédia üzenetek beállítása](#)' című fejezet (96. oldal).


## Multimédia üzenetek létrehozása


 **Megjegyzés:** Ha nem Nokia N-Gage játékgépre küldünk multimédia üzenetet, ajánlott kisebb méretű kép és 15 másodpercnél rövidebb hangfájl használata. A *Kép mérete* beállítás alapértelmezett értéke: *Nagy*. Ha multimédia üzenet létrehozásakor ellenőrizni akarjuk a képméret beállításait, válasszuk az *Üzenetek* → *Opciók* → *Beállítások* → *Multimédia üzenet* vagy az *Opciók* → *Küldési lehetőségek* lehetőséget. Multimédia

üzenet e-mail címre vagy másik Nokia N-Gage játékgépre küldésénél használjuk a nagyobb képméretet (hálózathűgő). A beállítás módosításához a multimédia üzenet létrehozása során válasszuk az **Opciók**→ **Küldési lehetőség**→ **Kép mérete**→ **Nagy** lehetőséget.


- 1 Az Üzenetek alkalmazásban válasszuk az **Új üzenet**→ **Üzenet típusa: Multimédia üzenet** lehetőséget, majd nyomjuk meg a  gombot.
- 2 A  megnyomásával a Névjegyzékből kijelölhetjük a címzett(ek)et, illetve írjuk be a címzett telefonszámát vagy e-mail címét a **Címzett:** mezőbe. A címzetteket pontosvesszővel (;) válasszuk el egymástól. A  gomb megnyomásával lépünk a következő mezőbe.
- 3 A multimédia üzenetbe tetszőleges sorrendben szűrhetjük be a különböző objektumokat.
  - Kép beillesztéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Beszúrás**→ **Kép** lehetőséget.
  - Hangfájl beszúrásához válasszuk az **Opciók**→ **Beszúrás**→ **Hangfájl** vagy **Új hangfájl** menüpontot. Miután beszúrtuk a hangfájlt, a navigációs soron a  ikon látható.
  - Videóklip beszúrásához válasszuk az **Opciók**→ **Beszúrás**→ **Videófájl** menüpontot.




- Szöveg beírásához nyomjuk meg a  gombot.
- Ha a **Beszúrás**→ **Kép**, **Hangfájl**, **Videófájl** vagy **Sablon** menüpontot választjuk, tételista jelenik meg. Lapozzunk a beszúrandó tételhez, és nyomjuk meg a **Kiválaszt** gombot.

 **Megjegyzés:** Ha a **Kép** menüpontot választjuk, előbb meg kell adni, hogy a kép a játékgép memóriájában vagy memóriakártyán tárolódik-e.

- Ha a **Beszúrás**→ **Új hangfájl** menüpontot választjuk, akkor a Hangrögzítő alkalmazás nyílik meg, és új hangfelvételt készíthetünk. A hangfájlt a telefon automatikusan menti, és egy másolatot szúr be az üzenetbe.


 **Megjegyzés:** A multimédia üzenetek csak egy képet, egy hangfájlt és egy videófajlt tartalmazhatnak.

- 4 Az üzenet elküldéséhez válasszuk az **Opciók**→ **Küldés** menüpontot, vagy nyomjuk meg a  gombot.

## A multimédia üzenet megtekintése küldés előtt

Ha meg akarjuk tekinteni, hogyan fog kinézni a multimédia üzenet, válasszuk az **Opciók**→ **Üzenet megnézése** menüpontot.

## Objektum törlése a multimédia üzenetből

Multimédia objektum törléséhez válasszuk az **Opciók**→ **Törlés**→ **Kép Videófájl** vagy **Hangfájl** menüpontot. Szöveg törléséhez nyomjuk meg a  gombot.

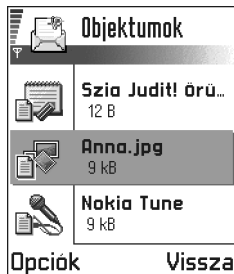
## Különböző médiaobjektumok kezelése

A multimédia üzenetben lévő összes, különféle médiaobjektum megtekintéséhez nyissuk meg az üzenetet, és válasszuk az **Opciók** → **Objektumok** menüpontot, ezzel megnyitjuk az Objektum nézetet.

Lehetőségek az Objektum nézetben: *Megnyitás, Beszúrás, Kép elsőként / Szöveg elsőként, Törlés, Súgó és Kilépés.*

Az Objektum nézetben megváltoztathatjuk a különböző objektumok sorrendjét, törölhetjük az objektumokat, vagy a megfelelő alkalmazásaiban megnyithatjuk az objektumokat.

Láthatjuk a különféle objektumok listáját és a fájl méreteiket.



## E-mail

### Az e-mailhez szükséges beállítások

Mielőtt e-maileket küldünk, fogadunk, letöltünk vagy válaszolunk rájuk, az alábbiakat kell tennünk:

- Megfelelően konfigurálnunk kell egy internetes hozzáférési pontot (IAP). Lásd: 'Kapcsolat beállításai' című fejezet (45. oldal).




- Meg kell adnunk az e-mail beállításainkat. Lásd: 'E-mail beállításai' című fejezet (98. oldal).





**Megjegyzés:** Kövessük a távoli postafióktól és az internet-szolgáltatótól kapott utasításokat.


## E-mail üzenetek írása és küldése


Lehetőségek az e-mail szerkesztőben: *Küldés, Új címzett, Beillesztés, Melléletek, Törlés, Üzenet adatai, Küldési lehetőségek, Súgó és Kilépés.*

- 1 Válasszuk az **Új üzenet** → **Üzenet típusa: E-mail** menüpontot. Megnyílik a szerkesztő.
- 2 A  megnyomásával a Névjegyzékből kijelölhetjük a címzett(ek)et, illetve írjuk be a címzett e-mail címét a **Címzett:** mezőbe írjuk be a címzett telefonszámát vagy e-mail címét. A címzettek pontos vesszővel (;) válasszuk el egymástól. Ha az e-mailből valakinek másolatot szeretnénk küldeni, az e-mail címét írjuk a **Másolat:** mezőbe. A  gomb megnyomásával lépünk a következő mezőbe.
- 3 Írjuk meg az üzenetet. Ha az elektronikus levélhez mellékletet szeretnénk csatolni, válasszuk az **Opciók** → **Beillesztés** → **Kép, Hangfájl, Videófájl** vagy **Jegyzet** menüpontot. A navigációs sávon a  ikon jelzi, hogy a levélhez melléklet tartozik. A **Sablon** előre megírt szöveget mellékel az levélhez. Megnyitott üzenethez az **Opciók** → **Melléletek** paranccsal is adhatunk mellékleteket. A Melléletek nézet jelenik meg, ahol mellékleteket adhatunk hozzá az üzenethez, illetve megtekinthetjük, vagy törölhetjük azokat.

 **Megjegyzés:** Ha a *Kép* menüpontot választjuk, előbb meg kell adni, hogy a kép a játékgép memóriájában vagy memóriakártyán tárolódik-e.


- 4 Ha törölni akarunk egy mellékletet, lapozunk a mellékletre, és választjuk az **Opciók** → **Törlés** menüpontot.
- 5 Az e-mail elküldéséhez, választjuk az **Opciók** → **Küldés** menüpontot, vagy nyomjuk meg a .

 **Megjegyzés:** Az e-mail üzeneteket küldés előtt a telefon automatikusan a *Kimenő* mappába helyezi. Abban az esetben, ha valamilyen hiba lép fel az e-mail küldése során, az e-mail a *Kimenő*-ben marad *Sikertelen* állapottal.

 **Tipp!** Ha mellékletként nem képet, hangfájlt vagy jegyzetet, hanem egyéb fájlt szeretnénk küldeni, akkor a fájlt nyissuk meg a megfelelő alkalmazásban, és ha rendelkezésre áll, választjuk a **Küldés** → *E-mailben* lehetőséget.

## Bejövő – üzenetek fogadása




Üzeneteket és adatokat SMS-ben, multimédia üzenetben vagy Bluetooth-kapcsolaton keresztül kaphatunk, kompatibilis eszközökről. Ha olvasatlan üzenetünk van a Bejövő mappában, akkor az  ikon látható.


Lehetőségek a Bejövő mappában: *Megnyitás, Üzenet létrehozása, Törlés, Üzenet adatai, Áthelyez. mappába, Kijelölés/elvetés, Súgó és Kilépés.*

A Bejövő mappában az üzenetikon jelzi, hogy milyen típusú az üzenet. Az alábbiakban szerepel néhány lehetséges ikon, amelyek az üzenet típusát jelzik:

 – nem olvasott SMS,  – nem olvasott intelligens üzenet,




 – nem olvasott multimédia üzenet,

 – nem olvasott WAP-szolgáltatási üzenet,

 – Bluetooth-on kapott adat,


 – ismeretlen üzenettípus.

## Üzenetek megtekintése a Bejövő mappában

- Üzenet megnyitásához lapozunk az üzenetre, és nyomjuk meg a  gombot. A vezérlőgombbal az üzenetben mozoghatunk felfelé és lefelé. A mappában lévő előző vagy következő üzenetre a  és a  gombbal léphetünk.

## Lehetőségek a különböző üzenetnézőkben


A rendelkezésre álló lehetőségek függenek a megnyitott üzenet típusától:



- **Mentés** – a kép mentése a **Multimédia**→ **Képek** mappába
- **Válasz** – a feladó címét a **Címzett** mezőbe másolja. A **Válasz**→ **Mindenkinek** – lehetőséggel a küldő címét másolhatjuk a címzett mezőbe, valamint a többi címzett címét az új üzenet **Másolat** mezőjébe.
- **Továbbküldés** – az üzenet tartalmát egy üzenetszerkesztőbe másolja.
- **Hívás** – hívás kezdeményezése a  gomb megnyomásával
- **Törlés** – az üzenet törlése
- **Kép megtekintése** – a kép megtekintése és mentése
- **Hangfájl lejátszása** – az üzenetben található hangfájl lejátszása
- **Objektumok** – a multimédia üzenetben lévő különböző objektumok listájának megjelenítése
- **Mellékletek** – a fájlok listájának megjelenítése, amelyeket e-mail mellékletként kaptunk.
- **Üzenet adatai** – az üzenet részletes adatainak megjelenítése
- **Áthely. mappába / Másolás mappába** – lehetővé teszi az üzenet(ek) áthelyezését vagy másolását a Saját mappákba, Bejövő mappába vagy egyéb, általunk létrehozott mappákba. Lásd: 'Tételek áthelyezése egy mappába' című rész (14. oldal).

- **Hozzáad. Névj.-hez** – lehetővé teszi, hogy az üzenet küldőjének telefonszámát vagy e-mail címét bevigyük a Névjegyzékbe. Válasszuk ki, hogy új névjegykártyát akarunk-e létrehozni, vagy az információt egy meglévő névjegykártyához akarjuk-e adni.
- **Keresés** – ezzel a funkcióval az üzenetben telefonszámokra, e-mail címekre és internetcímekre kereshetünk rá. A keresés után telefonhívást kezdeményezhetünk, vagy üzenetet küldhetünk a talált telefonszámra, illetve e-mail címre, vagy az adatot menthetjük a Névjegyzékbe, illetve böngésző-könyvjelzőként.

## Multimédia üzenetek megtekintése a Bejövő mappában

A multimédia üzeneteket a  ikonról ismerhetjük fel.


- Multimédia üzenet megnyitásához lapozzunk az üzenetre, és nyomjuk meg a  gombot. Egyszerre nézhetjük meg a képet, olvashatjuk a szöveget, és hallhatjuk a hangot.


Hangfájl lejátszása közben a  és a  gombbal növelhetjük, illetve csökkenthetjük a hangerőt. A hang elnémításához nyomjuk meg a **Leállít** gombot.


## Multimédia üzenetobjektumok

Lehetőségek az Objektum nézetben: *Megnyitás, Mentés, Küldés, Súgó és Kilépés.*


- Ha látni akarjuk, hogy az üzenet milyen médiaobjektumokat tartalmaz, nyissuk meg az üzenetet, és válasszuk az **Opciók** → *Objektumok* menüpontot. Az Objektum nézetben megtekinthetjük azokat a fájlokat, amelyeket a multimédia üzenet tartalmaz. Kiválaszthatjuk, hogy a fájlt mentjük-e a játékgépre, vagy elküldjük, például Bluetooth-kapcsolaton keresztül egy másik készülékre.



 **Példa:** Megnyithatjuk a kapott vCard formátumú fájlt, és a fájlban lévő információkat menthetjük a Névjegyzékbe.

- Fájl megnyitáshoz lapozunk a fájlra, és nyomjuk meg a  gombot.

 **Fontos:** A multimédia üzenetobjektumok tartalmazhatnak vírusokat, vagy egyéb módon kárt okozhatnak a játékgépben vagy a számítógépben. Amennyiben nem vagyunk biztosak a küldő megbízhatóságában, ne nyissunk ki semmilyen mellékletet. Bővebb információért lásd: 'Tanúsítványkezelés' című fejezet (53. oldal).



## Hangok a multimédia üzenetekben

A multimédia üzenetben lévő hangfájlt a navigációs soron lévő  ikon jelzi. Alapértelmezésben a hangfájlokat a telefon a hangszórón keresztül játssza le. A lejátszás


leállításához nyomjuk meg a **Leállít** gombot. A hangerő a  és a  gombbal szabályozható.

- Ha a hangfájlt az összes objektum megjelenítése és a hang lejátszása után újra le akarjuk játszani, válasszuk az **Opciók** → *Hangfájl lejátszása* menüpontot.

## Intelligens üzenetek fogadása

A játékgép sokféle intelligens üzenetet képes fogadni, olyan SMS-eket amelyek adatokat tartalmaznak (más néven OTA- (Over-The-Air - Éteren keresztüli) üzenetek). Intelligens üzenet megnyitáshoz nyissuk meg a Bejövő mappát, lapozunk az üzenetre () , és nyomjuk meg a  gombot.

- Képüzenet* - a kép mentése a *Képüzenet* mappába, a **Multimédia** → **Képek** menübe későbbi használatra; válasszuk az **Opciók** → *Mentés* menüpontot.
- Névjegykártya* - az adatok mentéséhez válasszuk az **Opciók** → *Névjegy. mentése* menüpontot.

 **Megjegyzés:** Ha a névjegykártyához tanúsítvány vagy hangfájl tartozik, akkor a telefon nem menti.

- Csengőhang* - csengőhang mentése a Zeneszerkesztőbe; válasszuk az **Opciók** → *Mentés* menüpontot.
- Operátorlogó* - operátorlogó mentése; válasszuk az **Opciók** → *Mentés* menüpontot. A mentés után a hálózat saját azonosítója helyett az operátorlogó látható készenléti állapotban a kijelzőn.

- *Naptári bejegyzés* - meghívás Naptárba mentéséhez válasszuk az **Opciók**→ *Mentés a Naptárba* menüpontot.
- *WAP-üzenet* - könyvjelző mentése; válasszuk az **Opciók**→ *Mentés Könyvj.*-be menüpontot. A könyvjelző bekerül a böngésző könyvjelzőlistájába. Ha az üzenet egyszerre tartalmaz hozzáféréspont-beállításokat és könyvjelzőket, az adatok mentéséhez válasszuk az **Opciók**→ *Mindegyik mentése* menüpontot. Ha a könyvjelző- és hozzáféréspont-információkat külön akarjuk megtekinteni, válasszuk az **Opciók**→ *Adatok megjelenít.* menüpontot. Ha nem akarunk minden információt menteni, válasszuk ki a beállítást vagy a könyvjelzőt, és válasszuk az **Opciók**→ *Mentés a Beáll.-ba* vagy a *Mentés Könyvj.-be* menüpontot, attól függően, hogy mit nézünk éppen.



**Tipp!** Ha a böngésző vagy a multimédia üzenetek alapértelmezett hozzáféréspont-beállítását később módosítani szeretnénk, válasszuk a **Böngésző**→ **Opciók**→ *Beállítások*→ *Alapért. hozzáf. pont* vagy az **Üzenetek**→ **Opciók**→ *Beállítások*→ *Multimédia üzenet*→ *Preferált csatlak.* menüpontot.

- *E-mail értesítés* - Ez a lehetőség megjeleníti, hogy hány új e-mail üzenetünk van a távoli postafiókunkban. A bővített értesítés részletesebb adatokat tartalmazhat, mint például a tárgy, a küldő, a melléklet stb.
- Ezenfelül kaphatunk szolgáltatói számot, hangpostafiókszámot, távoli szinkronizálás üzemmód-beállításait, hozzáférési pont beállításait böngészőhöz,

multimédia üzenethez vagy e-mailhez, hozzáférési pont bejelentkezőparancsfájl-beállításait, illetve e-mail beállításokat tartalmazó SMS-eket.

A beállítások mentéséhez válasszuk az **Opciók**→ *SMS-beáll. mentése*, *Mentés a H.postába*, *Beállítások mentése*, *Mentés a Beáll.-ba* vagy a *Mentés e-mail beáll.* menüpontot.



**Tipp!** Ha olyan vCard-fájl kapunk, amely képet tartalmaz, a telefon a képet is menti a Névjegyzékbe.


## Hírüzenetek

A szolgáltatótól megrendelhetünk hírüzeneteket (folyamatos üzenetek). A hírüzenetek lehetnek például híresszefoglalók, és tartalmazhatnak szöveges üzeneteket vagy böngészőszolgáltatások címeit. A rendelkezésre állásra és az előfizetésekre vonatkozó információért forduljunk a szolgáltatóhoz.

A szolgáltató frissítheti a meglévő hírüzenetet minden alkalommal, amikor új hírüzenetet küld. Az üzenetek akkor is frissülhetnek, ha a Bejövő mappából áthelyezzük egy másik mappába. Amikor a hírüzenetek lejárnak, automatikusan törlődnek a telefonról.

Lehetőségek hírüzenet megtekintése közben: *Üzenet letöltése*, *Áthely. mappába*, *Üzenet adatai*, *Súgó* és *Kilépés*.

## Hírüzenetek megtekintése a Bejövő mappában

- 1 A Bejövő mappában lapozzunk egy hírüzenetre (☺), és nyomjuk meg a  gombot.



- 2 A hírüzenet letöltéséhez vagy megtekintéséhez válasszuk az **Üzenet letöltése** menüpontot. A kijelzőn az *Üzenet letöltése* szöveg jelenik meg. Ha szükséges, a játékgép adatkapcsolatot hoz létre.
- 3 A Bejövő mappába történő visszatéréshez nyomjuk meg a **Vissza** gombot.

## Hírüzenetek megtekintése a böngészőben

Böngészés közben az **Opciók**→ *Hírüz.-ek olvasása* paranccsal lehet letölteni és megtekinteni az új hírüzeneteket.

## Saját mappák



Lehetőségek a Saját mappákban: *Megnyitás, Üzenet létrehozása, Törölés, Üzenet adatai, Áthely. mappába, Új mappa, Mappa átnevezése, Súlygó és Kilépés.*

A Saját mappákban az üzeneteinket mappákba rendezhetjük, új mappákat hozhatunk létre, és a meglévő mappákat átnevezhetjük, illetve törölhetjük. Válasszuk az **Opciók**→ *Áthely. mappába, Új mappa vagy Mappa átnevezése* menüpontot. Bővebb információkért lásd: 'Tételek áthelyezése egy mappába' című rész (14. oldal).

## Sablonmappák

- A szövegsablonok használatával elkerülhetjük azoknak az üzeneteknek az újra- és újráírását, amelyeket

gyakran elküldünk. Új sablon létrehozásához válasszuk az **Opciók**→ *Új sablon* menüpontot.

## Postafiók



A mappát megnyitva csatlakozhatunk távoli postafiókunkhoz, és


- letölthetjük új e-mailjeink címsorát, illetve új üzeneteinket, vagy
- offline módban megtekinthetjük a korábban letöltött e-mailjeink fejléceit vagy üzeneteinket.

Ha az *Új üzenet*→ *Üzenet típusa: E-mail vagy Postafiók* menüpontot választjuk, és még nem állítottunk be e-mail fiókot, üzenetet kapunk ennek végrehajtására. Lásd: '*Az e-mailhez szükséges beállítások*' című fejezet (84. oldal).

Amikor egy új postafiókot hozunk létre, a postafióknak adott név automatikusan lecseréli az Üzenetek alapnézetében látható *Postafiók* nevet. Több postafiókunk is lehet (maximum hat).

## A postafiók megnyitása

Amikor megnyitjuk a postafiókot, kiválaszthatjuk, hogy offline üzemmódban a korábban letöltött e-mail üzeneteket és e-mail fejléceket nézzük-e meg, vagy csatlakozunk az e-mail szerverre.

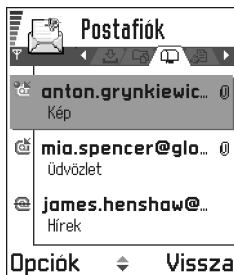
- Ha a postafiókra lapozunk, és megnyomjuk a  gombot, a játékgép megkérdezi, hogy *Csatlakozik a postafiókhoz?* Ha csatlakozni akarunk, válasszuk az *Igen*

lehetőséget, vagy ha offline üzemmódban akarjuk megtekinteni a korábban letöltött e-mail üzeneteket, válasszuk a *Nem* lehetőséget.

- Más módon is csatlakozhatunk: válasszuk az **Opciók** → *Csatlakozás* lehetőséget.

## E-mail üzenetek megtekintése online üzemmódban

Amikor online üzemmódban vagyunk, akkor adathíváson vagy csomagkapcsolt adatkapcsolaton keresztül folyamatos kapcsolatot tartunk fent a távoli postafiókkal. Lásd még: *'Adatcsatlakozási indikátorok'* című fejezet (10. oldal), *'GSM-adathívások'* című fejezet (46. oldal) és *'Csomagkapcsolt adatátvitel (Általános csomagkapcsolt rádiószolgáltatás, GPRS)'* című fejezet (46. oldal).



Lehetőségek az e-mail fejlécek megtekintése közben: *Megnyitás, Üzenet létrehozása, Csatlakozás / Csatlakoz. bontása, E-mail letöltése, Törlés, Üzenet adatai, Másolás mappába, Kijelölés/elvetés, Súly és Kilépés*.



**Megjegyzés:** Ha POP3 protokollt használunk, akkor az e-mail üzenetek nem frissülnek

automatikusan az online üzemmódban. A legújabb e-mail üzenetek megtekintéséhez bontanunk kell a kapcsolatot, és újra csatlakoznunk kell a postafiókra.

## E-mail üzenetek megtekintése offline üzemmódban



Amikor az e-mail üzeneteket offline üzemmódban tekintjük meg, a játékgép nem tart fent kapcsolatot a távoli postafiókkal.


Ha az e-mail üzeneteinket offline üzemmódban akarjuk megtekinteni, ahhoz először az e-mail üzeneteinket le kell töltenünk a postafiókból, lásd a következő részt. Miután az e-mail üzeneteinket letöltöttük a telefonra, az adatkapcsolat bontásához válasszuk az **Opciók** → *Csatlakoz. bontása* menüpontot.


Ezután a letöltött e-mail fejléceket, illetve letöltött e-mail üzeneteket elolvashatjuk offline üzemmódban. Írhatunk új e-mail üzeneteket, válaszolhatunk a letöltött e-mail üzenetekre, vagy továbbküldhetjük az e-mail üzeneteket. A telefont beállíthatjuk úgy, hogy amikor legközelebb csatlakozunk a postafiókra, elküldje az e-mail üzeneteket. Amikor legközelebb megnyitjuk a *Postafiók* mappát, de az e-mail üzeneteinket offline üzemmódban szeretnénk megtekinteni és elolvasni, a **Nem** választ adjuk a *Csatlakozik a postafiókhoz?* kérdésre.


## Az e-mail üzenetek letöltése a postafiókból

- Ha offline üzemmódban vagyunk, a kapcsolat távoli postafiókkal történő létrehozásához válasszuk az **Opciók** → **Csatlakozás** menüpontot.

A távoli postafiók nézete hasonlít az Üzenetek alkalmazás Bejövő mappájára. A listában a  és a  gombbal mozoghatunk fel és le. Az e-mail állapotának jelzésére az alábbi ikonok szolgálnak:

 - új e-mail (offline vagy online üzemmód). Az üzenet tartalmát nem töltöttük le a postafiókból a játékgépre (az ikon nyíla kifelé mutat).

 - új e-mail, az üzenet tartalmát letöltöttük a postafiókról (a nyíl befelé mutat).

 - e-mail üzenetek, amelyeket már elolvastunk.

 - olyan e-mail fejléceket jelöl, melyeket elolvastunk, és amely üzenetek tartalmát töröltük a játékgépről.

- Miután létrehoztuk a kapcsolatot a távoli postafiókkal, válasszuk az **Opciók** → **E-mail letöltése** → menüpontot, és az alábbi lehetőségek közül választhatunk:
  - Új** - az összes új e-mail üzenet letöltése a játékgépre
  - Kiválasztott** - csak a kiválasztott e-mail üzenetek letöltése.

A **Kijelölés/elvetés** → **Kijelölés/Elvetés** parancs használatával egyenként jelöljük meg az üzeneteket. Egyszerre több tétel megjelölésére vonatkozó információkért lásd: 13. oldal.

- Mind** - a postafiókban lévő összes üzenet letöltése  
A letöltést a **Mégse** gomb megnyomásával szakíthatjuk meg.


- Miután letöltöttük az e-mail üzeneteket, az olvasásukat folytathatjuk online üzemmódban. Válasszuk az **Opciók** → **Csatlakoz. bontása** menüpontot, ha bontani szeretnénk a kapcsolatot, és offline üzemmódban szeretnénk elolvasni a leveleinket.

## E-mail üzenetek másolása egy másik mappába

Ha a távoli postafiókról egy e-mail üzenetet át akarunk másolni egy, a Saját mappák alatt lévő mappába, válasszuk az **Opciók** → **Másolás** menüpontot. A listából válasszunk ki egy mappát, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

## E-mail üzenet megnyitása

Lehetőségek az e-mail üzenetek megtekintése közben: **Válasz**, **Továbbküldés**, **Törölés**, **Mellékletek**, **Üzenet adatai**, **Áthely. mappába**, **Hozzáad. Névj.-hez**, **Keresés**, **Súgó** és **Kilépés**.

- Amikor online vagy offline üzemmódban nézzük az e-mail üzeneteinket, lapozzunk a kívánt üzentre, és a megnyitásához nyomjuk meg a  gombot. Ha az e-mail üzenetet még nem töltöttük le (az ikonon lévő nyíl kifelé mutat), és offline üzemmódban vagyunk, válasszuk a **Megnyitás** menüpontot. Ennek hatására a telefon megkérdezi, hogy a postafiókból le akarjuk-e tölteni ezt az üzentet.




**Megjegyzés:** Az adatkapcsolat nyitva marad, miután letöltöttük az e-mailt. Az adatkapcsolat bontásához válasszuk az **Opciók** → **Csatlakoz. bontása** menüpontot.

## A kapcsolat bontása a postafiókkal

Amikor online üzemmódban vagyunk, a távoli postafiókkal létrehozott adathívásos vagy GPRS-kapcsolat bontásához válasszuk az **Opciók** → **Csatlakoz. bontása** menüpontot. Lásd még: 'Adatcsatlakozási indikátorok' című fejezet (10. oldal).

## E-mail mellékletek megtekintése

Lehetőségek az Mellékletek nézetben: *Megnyitás, Letöltés, Mentés, Küldés, Törlés, Súlyó és Kéltés.*

- Nyissunk meg egy üzenetet, amely a  mellékletikkel rendelkezik, és a Mellékletek nézet megnyitásához válasszuk az **Opciók** → **Mellékletek** menüpontot. A Mellékletek nézetben a mellékleteket letölthetjük, megnyithatjuk vagy menthetjük. A mellékleteket elküldhetjük Bluetooth-kapcsolaton keresztül.



**Fontos:** Az e-mail mellékletek tartalmazhatnak vírusokat, vagy egyéb módon kárt okozhatnak a játékgépben vagy a számítógépben. Amennyiben nem vagyunk biztosak a küldő megbízhatóságában, ne nyissunk ki semmilyen mellékletet. Bővebb

információért lásd: 'Tanúsítványkezelés' című fejezet (53. oldal).



**Tipp!** Memórhely megtakarítása érdekében, az e-mail üzenetből törölhetjük a mellékleteket úgy, hogy az üzenetet meghagyjuk az e-mail szerveren. A Mellékletek nézetben válasszuk az **Opciók** → **Törlés** menüpontot.


## Mellékletek letöltése a játékgépre

- Ha a melléklet ikonja halványan látható, akkor a mellékletet még nem töltöttük le a játékgépre. Ha le akarunk tölteni egy mellékletet, lapozunk a mellékletre, és válasszuk az **Opciók** → **Letöltés** menüpontot.



**Megjegyzés:** Ha a postafiókunk IMAP 4 protokollt használ, eldönthetjük, hogy csak az e-mail fejléceket, csak az üzeneteket vagy az üzenetet és a mellékleteket töltjük le. A POP3 protokoll használata esetén a lehetőségek a "csak e-mail fejlécek" vagy az "üzenetek és mellékletek". Bővebb információért lásd: 98. oldal.

## Melléklet megnyitása

- 1 A Mellékletek nézetben lapozunk egy mellékletre, és a  megnyomásával nyissuk meg.
  - Ha online üzemmódban vagyunk, a telefon a mellékletet közvetlenül a szerverről tölti le, és a megfelelő alkalmazásban nyitja meg.
  - Ha offline üzemmódban vagyunk, a játékgép megkérdezi, hogy a mellékletet le akarjuk-e tölteni.

Ha *Igen* választ adunk, akkor a telefon létrehozza a kapcsolatot a távoli postafiókkal.

- Ha vissza akarunk térni az e-mail megjelenítőbe, nyomjuk meg a **Vissza** gombot.



**Tipp!** A támogatott képformátumok listája a 67. oldalon található. Ha kíváncsiak vagyunk, hogy a Nokia N-Gage játékgép milyen egyéb fájlformátumokat támogat, olvassuk el a [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com) címen a termékismertetőt.

## Mellékletek mentése külön

Egy melléklet mentéséhez a Mellékletek nézetben válasszuk az **Opciók** → **Ment** menüpontot. A mellékletet a megfelelő alkalmazás menti. Például a hangfájlokat menthetjük a Hangrögzítőbe és a szöveges fájlokat (.TXT) a Jegyzetekbe.



**Megjegyzés:** A mellékletek a képekhez hasonlóan menthetők a memóriakártyára (ha van ilyen).

## E-mail üzenetek törlése

- Az e-mail törlése a játékgépről úgy, hogy megtartjuk a távoli postafiókban  
Válasszuk az **Opciók** → **Törlés** → **Csak készülék** menüpontot.



**Megjegyzés:** A játékgép tükrözi a távoli postafiókban lévő e-mailek fejléceit. Így ha az e-mail tartalmát töröljük is a játékgépről, az e-mail fejléce megmarad. Ha végérvényesen el szeretnénk távolítani a fejléceket is, először törölni kell az e-mail

üzenetet a távoli postafiókból, majd az állapot frissítéséhez a játékgépről újból csatlakozni kell a távoli postafiókra.

- E-mail törlése a játékgépről és a távoli postafiókról is  
Válasszuk az **Opciók** → **Törlés** → **Készülék és szerv.** menüpontot.



**Megjegyzés:** Ha offline üzemmódban vagyunk, akkor az e-mail üzenet először csak a játékgépről törlődik. A távoli postafiókkal legközelebb létrehozott csatlakozáskor az e-mail automatikusan törlődik a távoli postafiókból. Ha POP3 protokollt használunk, akkor a törlendőként megjelölt üzenetek csak azután törlődnek, hogy bontottuk a kapcsolatot a távoli postafiókkal.

## E-mail üzenetek törlés utáni visszaállítása offline üzemmódban

Ha egy e-mail üzenet törlését vissza akarjuk vonni a telefonon és a szerveren, lapozunk az e-mailre, amelyet törlendőnek jelöltünk meg (☒), és válasszuk az **Opciók** → **Visszaállítás** menüpontot.

## Kimenő



A Kimenő mappa az elküldésre váró üzenetek átmeneti tárolója.



**Példa:** Az üzenetek akkor kerülnek a Kimenő mappába, ha például a játékgép a hálózati lefedettség területén kívül tartózkodik. A játékgépet beállíthatjuk

ügy, hogy amikor legközelebb csatlakozunk a távoli postafiókra, elküldje az e-mail üzeneteket.

### Az üzenetek állapotai a Kimenő mappában

- **Küldés** – A telefon létrehozta a kapcsolatot, és elküldi az üzenetet.
- **Várározkik / Ütemezve** – Ha például a Kimenő mappában két azonos típusú üzenet van, és az egyik várározkik, amíg a telefon el nem küldi a másikat.
- **Újra küldés:** (időpont) – A küldés sikertelen volt. A játékgép egy bizonyos várározkási idő elteltével megpróbálja újra elküldeni az üzenetet. Ha a küldést azonnal el akarjuk indítani, nyomjuk meg a **Küldés** gombot.
- **Felfüggesztve** – Az üzeneteket "tartásba" helyezhetjük, amíg a Kimenőben várározkznak. Lapozzunk a küldés alatt álló üzenethez, és válasszuk az **Opciók** → **Küldés elhalasztása** menüpontot.
- **Sikertelen** – A küldési kísérletek maximális számát elérte a telefon. A küldés sikertelen. Ha SMS-t próbáltunk küldeni, nyissuk meg az üzenetet, és ellenőrizzük, hogy a Küldési beállításokat megfelelően adtuk-e meg.

## A SIM-kártyán lévő üzenetek megtekintése

Mielőtt a SIM-üzeneteket megtekinthetnénk, először azokat át kell másolnunk egy mappába a játékgépen.

- 1 Az Üzenetek alaplénzetében válasszuk az **Opciók** → **SIM-üzenetek** menüpontot.
- 2 Az üzenetek megjelöléséhez válasszuk az **Opciók** → **Kijelölés/felvetés** → **Kijelölés** vagy a **Mindegyik kijelölése** menüpontot.
- 3 Válasszuk az **Opciók** → **Másolás** menüpontot. Egy mappalista jelenik meg.
- 4 Válasszuk ki egy mappát, és nyomjuk meg az **OK** gombot. Az üzenetek megtekintéséhez nyissuk meg a mappát.

## Hálózati hírszolgálat (hálózati szolgáltatás)





- ➡ Az Üzenetek alaplénzetében válasszuk az **Opciók** → **Hálózati hírszolgálat** menüpontot.


Lehetőségek a Hálózati hírszolgálatban: **Megnyitás**, **Előfizetés** / **Előfiz. lemondása**, **Fontos** / **Nem fontos**, **Téma**, **Beállítások**, **Súgó** és **Kilépés**.

Üzeneteket kaphatunk a szolgáltatótól különböző témakörökben, mint például időjárás vagy forgalmi jelentések.

Az ehhez szükséges témakörökért vagy témakör-számokért forduljunk a szolgáltatóhoz. Az alaplénzetben az alábbiakat látjuk:

- A téma állapota:  – új, előfizetett üzenetek, és  – új, nem előfizetett üzenetek.

- A téma száma, a téma neve és az, hogy megjelöltük-e olyan üzenetként, amelynek témaköréből még továbbiakat várunk (P). Értesítést kapunk, ha ebből a témakörből érkezik üzenet.

 **Megjegyzés:** A csomag alapú adatkapcsolat (GPRS-kapcsolat) meggátolhatja a cellaadások vételét. A GPRS helyes beállításaiért forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez. A GPRS-kapcsolattal kapcsolatos további tájékoztatásért tekintsük át a következőt: 'Csomagkapcsolt adatátvitel (Általános csomagkapcsolt rádiószolgáltatás, GPRS)' című fejezet (46. oldal).

## Szolgáltatói parancsszerkesztő




➡ Az Üzenetek alapnézetében válasszuk az **Opciók**→ *Szolgáltatói paran.* menüpontot.

Küldhetünk utasításokat a szolgáltatónak (ezek az ún. USSD-parancsok), ilyenek például a hálózati szolgáltatások bekapcsolására vonatkozó utasítások.

Bővebb információért forduljunk a szolgáltatóhoz. Egy parancs elküldéséhez tegyük az alábbiakat:

- Készenléti állapotban vagy aktív hívás közben írjuk be a parancsszám(ka)t, és nyomjuk meg a **Küld** gombot, vagy
- ha betűket és számokat is meg kell adnunk, válasszuk az **Üzenetek**→ **Opciók**→ *Szolgáltatói paran.* lehetőséget.

## Üzenetek beállításai

Az Üzenetek beállításai a különböző üzenettípusok szerint két csoportba vannak osztva. Lapozzunk a szerkesztési kívánt beállításhoz, és nyomjuk meg a  gombot.

### Szöveges üzenetek beállításai

Lehetőségek az SMS-üzenetközpont beállításainak módosítása közben: *Új üz.-központ, Szerkesztés, Törlés, Súly és Kilépés.*

Az alábbi beállításlista megjelenítéséhez az **Üzenetek** alkalmazásban válasszuk az **Opciók**→ *Beállítások*→ **SMS** menüpontot:

- **Üzenetközpontok** – A összes megadott SMS-üzenetközpont listája. Lásd: 'Új SMS-üzenetközpont létrehozása' című fejezet (96. oldal).
- **Használt üz.-központ** (Használt üzenetközpont) – Annak meghatározása, hogy a telefon melyik üzenetközpontot használja az SMS-ek és az intelligens üzenetek, mint például a képzüzenetek elküldéséhez.
- **Kézbetétési jelentés** (Kézbetétési jelentések) – Ha ehhez a hálózati szolgáltatáshoz az *Igen* lehetőséget adjuk meg, akkor az elküldött üzenet állapota (*Függő, Sikertelen, Kézbetétve*) látható a Naplóban. Ha a *Nem* beállítást választjuk, csak az *Elküldve* állapot látszik a naplóban. Lásd: 22. oldal.
- **Üzenetérvényesség** – Ha az üzenet címzettjét az érvényességi időn belül nem lehet elérni, akkor az üzenet törlődik az SMS-üzenetközpontból.

Megjegyzés: Ezt a funkciót a hálózatnak támogatnia kell. A *Maximum* a hálózat által engedélyezett maximális időtartam.




- *Üzenet típusa:* - A lehetőségek: *Szöveg, Fax, Személyhívó és E-mail*. Bővebb információért forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez.




**Megjegyzés:** Ezt a lehetőséget csak akkor módosítsuk, ha biztosak vagyunk abban, hogy az üzenetközpont képes az SMS-eket ezekre a formátumokra átalakítani.

- *Preferált csatl.* - AZ SMS-einket elküldhetjük a normál GSM-hálózaton keresztül, vagy ha a hálózat támogatja, GPRS-kapcsolaton keresztül. Lásd: 'Csomagkapcsolt adatátvitel (Általános csomagkapcsolt rádiószolgáltatás, GPRS)' című fejezet (46. oldal).
- *Válasz útvonala ua.* (hálózati szolgáltatás) - Amennyiben ehhez a beállításhoz az *Igen* lehetőséget adjuk meg, és a címzett válaszol az üzenetünkre, akkor a válaszüzenet a saját SMS-üzenetközpontunk használatával kerül elküldésre.

## Új SMS-üzenetközpont létrehozása

- 1 Nyissuk meg az *Üzenetközpontok* funkciót, és válasszuk az **Opciók** → *Új üz.-központ* menüpontot.
- 2 Nyomjuk meg a  gombot, adjunk nevet az üzenetközpontnak, és nyomjuk meg az **OK** gombot.
- 3 Nyomjuk meg a , majd a  gombot, és írjuk be az SMS-üzenetközpont számát (**meg kell adni**). Nyomjuk meg az **OK** gombot. A szöveges vagy

képüzenetek elküldéséhez szükségünk van az üzenetközpont számára. Ezt a számot a szolgáltatótól kapjuk.

- Az új beállítások használatához lépünk vissza a beállításoknézetbe. Lapozzunk a *Használt üz.-központ* lehetőséghez, nyomjuk meg a  gombot, és válasszuk ki az új üzenetközpontot.

## Multimédia üzenetek beállításai

Az alábbi beállításlista megjelenítéséhez az **Üzenetek** alkalmazásban válasszuk az **Opciók** → *Beállítások* → *Multimédia üzenet* menüpontot:

- *Preferált csatlak. (Meg kell adni)* - Válasszuk ki, hogy a multimédia üzenetközpontra történő csatlakozáshoz melyik hozzáférési pontot akarjuk elsődlegesként használni. Lásd: 'A multimédia üzenetekhez szükséges beállítások' című fejezet (82. oldal).



**Megjegyzés:** Ha intelligens üzenetben multimédiaüzenet-beállításokat kapunk, és mentjük azokat, a kapott beállítások automatikusan a Preferált csatlakozás beállításai lesznek. Lásd: 'Intelligens üzenetek fogadása' című fejezet (87. oldal).

- *Másodlagos csatlak.* - Válasszuk ki, hogy melyik legyen a multimédia üzenetközpontra történő csatlakozáshoz használandó másodlagos hozzáférési pont.



**Megjegyzés:** A *Preferált csatlak.* és *Másodlagos csatlak.* funkciónak is ugyanarra a multimédia



üzenetközpontra mutató *Kezdőlap* beállítást kell tartalmazni. Csak az adatkapcsolat lehet különböző.



**Példa:** Ha a preferált csatlakozásunk csomagkapcsolt adatkapcsolatot használ, a másodlagos csatlakozáshoz használhatunk nagysebességű adatkapcsolatot vagy adathívást. Így akkor is küldhetünk és fogadhatunk multimédia üzeneteket, amikor olyan hálózat területén tartózkodunk, amelyik nem támogatja a csomagkapcsolt adatátvitelt. Bővebb információért forduljunk a hálózat üzemeltetőjéhez vagy a szolgáltatóhoz. Lásd még: 'Általános információk az adatcsatlakozásokról és a hozzáférési pontokról' című fejezet (45. oldal).

- *Multimédia fogadása* - Válasszunk az alábbiak közül:  
*Csak hazai hálózat* - Csak akkor kapunk multimédia üzenetet, amikor a hazai hálózatunk területén tartózkodunk. Ha nem vagyunk a hazai hálózatunk területén, a multimédia üzenetek fogadását a telefon kikapcsolja.  
*Mindig* - Ha mindig fogadni akarjuk a multimédia üzeneteket.  
*Ki* - Ha egyáltalán nem akarunk multimédia üzeneteket vagy hirdetéseket megkapni.

### **Fontos:**

- Ha a hazai hálózatunk területén kívül tartózkodunk, a multimédia üzenetek

küldése és fogadása sokkal nagyobb költségekkel járhat.

- Ha a *Csak hazai hálózat* vagy a *Mindig* beállítást választottuk, a játékgép a tudtunk nélkül kezdeményezhet aktív adathívásokat, illetve GPRS-kapcsolatokat.
- *Üzenet érkezésekor* - Válasszunk az alábbiak közül:  
*Letöltés azonnal* - Ha azt akarjuk, hogy a játékgép azonnal letöltse a multimédia üzeneteket. A telefon a Késleltetve állapotú üzeneteket is letölti.  
*Letöltés később* - Ha azt akarjuk, hogy a multimédia üzenetközpont tárolja az üzeneteket, amelyeket később letölthetünk. Ha az üzenetet később le akarjuk tölteni, akkor az *Üzenet érkezésekor* beállítást állítsuk *Letöltés azonnal* értékre.  
*Üz. elutasítása* - Ha nem akarjuk fogadni a multimédia üzeneteket. A multimédia üzenetközpont törli az üzeneteket.
- *Anonim üz. fogadása* - Ha nem akarjuk fogadni az ismeretlen küldő által elküldött üzeneteket, válasszuk a *Nem* lehetőséget.
- *Reklámok fogadása* - Adjuk meg, hogy a telefon fogadja-e a reklámot tartalmazó multimédia üzeneteket vagy sem.
- *Jelentések* - Válasszuk az *Igen* lehetőséget, ha szeretnénk, hogy az elküldött üzenet állapota (*Függő, Sikertelen, Kézbesítve*) megjelenjen a Naplóban. Lásd: 22. oldal.



**Megjegyzés:** Olyan multimédia üzenet esetében, amelyet e-mail címre küldünk, nem biztos, hogy fogadhatunk kézbesítési jelentést.

- **Jel.-küldés letiltása** – Ha nem akarjuk, hogy a játékgép kézbesítési jelentést küldjön a fogadott multimédia üzenetekről, válasszuk az *Igen* beállítást.
- **Üzenet érvénye** – Ha az üzenet címzettjét az érvényességi időn belül nem lehet elérni, akkor az üzenet törlik a multimédia üzenetközpontból. Megjegyzés: Ezt a funkciót a hálózathoz támogatnia kell. A *Maximum* a hálózat által engedélyezett maximális időtartam.
- **Kép mérete** – A multimédia üzenetben lévő kép méretének meghatározása. A lehetőségek: *Kicsi* (maximum 160\*120 pixel) és *Nagy* (maximum 640\*480 pixel).
- **Alapért. hangszóró** – Ha egy multimédia üzenet hangjait a hangszórón vagy a fülhallgatón akarjuk hallani, válasszuk a *Hangszóró* vagy a *Kézibeszélő* lehetőséget. Bővebb információkért lásd: '*Hangszóró*' című fejezet (14. oldal).

## E-mail beállításai

Az **Üzenetek** alkalmazásban válasszuk az **Opciók** → **Beállítások** → **E-mail** menüpontot.

A használandó postafiók kiválasztásához válasszuk a *Használt postafiók* funkciót.


Lehetőségek az e-mail

beállítások módosítása közben: *Szerk. beállítások, Új postafiók, Törlés, Súgó és Kilépés.*

## A Postafiókok beállításai

A *Postafiókok* kiválasztásával egy lista jelenik meg, amely a már megadott postafiókokat tartalmazza. Ha még nem adtunk meg postafiókot, akkor a telefon kéri, hogy adjunk meg egyet. Az alábbi beállításlista látható:

- **Postafiók neve** – Adjunk a postafióknak egy meghatározó nevet.
- **Hozzáférési pont (Meg kell adni)** – A postafiókhoz használt internetes hozzáférési pont (IAP). A listából válasszunk egy IAP-t. IAP létrehozására vonatkozó bővebb információkért lásd: '*Kapcsolat beállításai*' című fejezet (45. oldal).
- **Saját e-mail cím (Meg kell adni)** – Írjuk be a szolgáltatótól kapott e-mail címünket. A címnek tartalmaznia kell a *@* karaktert. Az üzeneteinkre küldött válaszok erre a címre érkeznek.
- **Kimenő e-mail szerver: (Meg kell adni)** – Írjuk be annak a számítógépnek az IP-címét vagy a központ nevét, amelyik az e-mailjeinket küldi.
- **Üzenet küldése** – Határozzuk meg, hogy a játékgép milyen módon küldje el az e-maileket. *Azonnal* – A készülék a postafiókkal létrehozta a kapcsolatot, amikor megnyomjuk a *Küldés* gombot. *Köv. csatl.-kor* – A telefon akkor küldi el az e-mailt, amikor csatlakozunk a távoli postafiókra.

- *Másolat saját címre* – Válasszuk az *Igen* lehetőséget, ha az elküldött e-mailről egy másolatot menteni akarunk a távoli postafiókunkba, valamint a *Saját e-mail cím* lehetőségnél megadott címre is el akarjuk küldeni.
  - *Aláírást tartalmaz* – Ha az e-mail üzeneteinkhez aláírást akarunk mellékelni, válasszuk az *Igen* lehetőséget, és írjuk be, vagy módosítsuk az aláírás szövegét.
  - *Felhasználónév:* – Írjuk be a szolgáltatótól kapott felhasználónevünket.
  - *Jelszó:* – Írjuk be a jelszavunkat. Ha ezt a mezőt üresen hagyjuk, a jelszavunkat meg kell adnunk, amikor csatlakozunk a távoli postafiókra.
  - *Bejövő e-mail szerver: (Meg kell adni)* – Írjuk be annak a számítógépnek az IP-címét vagy a központ nevét, amelyik az e-mailjeinket fogadja.
  - *Postafiók típusa:* – Annak az e-mail protokollnak a meghatározása, amelyet a távoli postafiók szolgáltatója javasol. A lehetőségek: *POP3* és *IMAP4*.
-  **Megjegyzés:** Ezt a beállítást csak egyszer adhatjuk meg, és miután mentettük a postafiók beállításait és kiléptünk, nem módosíthatjuk.
- *Biztonság* – A *POP3*, az *IMAP4* és az *SMTP* protokollal használható biztonságos kapcsolat létrehozása a távoli postafiókkal.
  - *APOP bizt. bejelentk.* – A *POP3* protokollal használható a jelszavak kódolt küldése a távoli e-mail szerverre. Ez a lehetőség nem jelenik meg, ha a *Postafiók típusa:* *IMAP4*.
  - *Melléklet letöltése* (ha az e-mail protokoll *POP3*, nem jelenik meg) – E-mailek letöltése mellékletekkel vagy anélkül.

- *Fejlécek letöltése* – A játékgépre letöltendő e-mail fejlécek számának korlátozása. A lehetőségek: *Mind* és *Meghatározott*, amelyet csak az *IMAP4* protokollal lehet használni.

## Hírüzenetek beállításai

Ha az **Üzenetek** alkalmazásban az **Opciók** → **Beállítások** → **Hírüzenet** menüpontot választjuk, az alábbi beállításlista jelenik meg:

- *Hírüzenetek* – Adjuk meg, hogy a telefon fogadja-e vagy sem a hírüzeneteket.
- *Azonosít. szükséges* – Válasszuk ezt a lehetőséget, ha csak olyan hírüzeneteket akarunk letölteni, amelyeknek a forrása azonosított.

## Hálózati hírszolgálat beállításai

Annak érdekében, hogy megtudjuk, rendelkezésre áll-e hálózati hírszolgálat, és milyen témák léteznek, illetve, hogy mik a témák számai, forduljunk a szolgáltatóhoz. Válasszuk az **Üzenetek** → **Opciók** → **Beállítások** → **Hálózati hírszolgálat** menüpontot a beállítások módosításához:

- *Fogadás* – *Be* vagy *Ki*.
- *Nyelv* – *Összes* – Lehetővé teszi, hogy minden lehetséges nyelven megkapjuk a hálózati hírüzeneteket.  
*Kiválasztott* – Kiválaszthatjuk a nyelvet, amelyen fogadni akarjuk a hálózati hírüzeneteket. Ha a listában nem találjuk az általunk használni kívánt nyelvet, válasszuk az *Egyéb* lehetőséget.

- *Témaérzékelés* – Ha olyan üzenetet kapunk, amely nem tartozik az egyik létező témába sem, a *Témaérzékelés*→ *Be* paranccsal automatikusan menthetjük a témaszámot. A témaszámot a telefon menti a témalistába, és név nélkül jeleníti meg. Ha az új témaszámokat nem akarjuk automatikusan menteni, válasszuk a *Ki* lehetőséget.

## Az Elküldött mappa beállításai

Az alábbi beállítási lista megjelenítéséhez az **Üzenetek** alkalmazásban válasszuk az **Opciók**→ *Beállítások*→ *Egyebek* menüpontot:

- *Elküldöttek mentése* – Válasszuk ezt a beállítást, ha azt akarjuk, hogy a telefon az Elküldött mappába mentsen minden elküldött SMS-t, multimédia üzenetet vagy e-mailt.
- *Mentett üzen. száma* – Megadhatjuk, hogy a telefon egyszerre maximum hány üzenetet tároljon az Elküldött mappában. Az alapértelmezett érték 20 üzenet. Ha elérjük ezt az értéket, a telefon a legrégibbi üzenetet törli.

# 10. Üzem módok

↩ Válasszuk a **Menü**→ **Üzem mód**menüpontot.

Az Üzem módban beállíthatjuk és testreszabhatjuk a játékgép csengőhangjait különböző eseményeknek, környezeteknek és hívócsoportoknak megfelelően. A telefon hat előre beállított üzem móddal rendelkezik: *Általános*, *Néma*, *Tárgyalás*, *Utcai*, *Személyhívó* és *Offline*. Ezeket igényeink szerint testreszabhatjuk.

Az aktuálisan kiválasztott üzem módot készenléti állapotban a kijelző tetején láthatjuk. Ha az Általános üzem módot használjuk, csak az aktuális dátum látható.

A csengőhangok lehetnek az alapértelmezett csengőhangok, a Zeneszerkesztőben írt dallamok, üzenetben kapott csengőhangok, Bluetooth-kapcsolaton kapott csengőhangok, vagy számítógépes csatlakozás során a játékgépre mentett csengőhangok.

## Az üzem mód megváltoztatása

- 1 Válasszuk a **Menü**→ **Üzem mód**menüpontot. Egy üzem módlista jelenik meg.
- 2 Az Üzem módlistában lapozzunk egy üzem móddhoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Aktiválás** mneüpontot.


💡 **Gyors váltás:** Ha meg akarjuk változtatni az üzem módot, készenléti állapotban nyomjuk meg a **Ⓜ** gombot. Lapozzunk az üzem móddhoz, amelyet aktiválni akarunk, és nyomjuk meg az **OK** gombot.



## Az üzem módok testreszabása

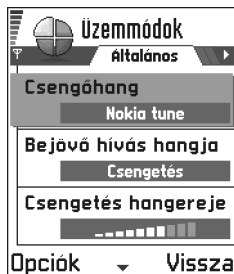
➡ **Megjegyzés:** Az Offline üzem móddal kapcsolatban lásd: 'Offline üzem mód' című fejezet (102. oldal).

- 1 Egy üzem mód módosításához az Üzem módlistában lapozzunk az üzem móddhoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Testreszabás** menüpontot. Az üzem mód beállításainak listája jelenik meg.
- 2 Lapozzunk a módosítani kívánt beállításhoz, és a **Ⓜ** megnyomásával nyissuk meg:
  - **Csengőhang** - A bejövő hívások csengőhangját válasszuk ki a listából. Miközben lapozunk a listában, megállhatunk egy csengőhangnál, és mielőtt kiválasztjuk meghallgathatjuk azt. A lejárás

leállításához nyomjuk meg bármelyik gombot. Ha memóriakártyát használunk, az abban tárolt hangok neve mellett a  ikon jelenik meg. A csengőhangok az osztott memóriát használják. Lásd: 'Osztott memória' című fejezet (17. oldal).



**Megjegyzés:** A csengőhangokat két helyen módosíthatjuk: az Üzemmodokban és a Névjegyzékben. Lásd: 'Csengőhang hozzárendelése névjegykártyához vagy csoporthoz' című fejezet (62. oldal).



- *Bejövő hívás hangja* - Ha a Növekvő lehetőséget választjuk, akkor a csengetés hangereje az első szintről indul, és fokozatosan a beállított legmagasabb hangerőig erősödik.
- *Csengetés hangereje* - A csengetés és az üzenetjelző hang hangerejének beállítása
- *Üzenetjelző hang* - Az üzenetek érkezését jelző hang típusának beállítása
- *Rezgő hívásjelzés* - Annak beállítása, hogy a játékgép a bejövő hanghívásokat és üzeneteket rezgéssel jelezze.
- *Billentyűhangok* - A billentyűk lenyomásakor hallható hang hangerejének beállítása
- *Figyelmeztető hangok* - Annak beállítása, hogy a játékgép milyen figyelmeztető hangokat adjon, például amikor az akkumulátor kezd lemerülni.

- *Figyelmeztetés* - Annak beállítása, hogy a játékgép csak akkor csengessen, ha a bejövő hívás egy kiválasztott hívócsoporthoz érkezik. Ha nem a kiválasztott hívócsoporthoz érkezik hívásunk, a telefon nem csenget. A lehetőségek: *Minden hívás* / (hívócsoporthoz listája, ha létrehoztunk ilyen). Lásd: 'Tételcsoporthoz létrehozása' című fejezet (63. oldal).
- *Üzemmodnév* - Az üzemmodokat tetszésünk szerint átnevezhetjük. Az Általános és az Offline üzemmod nem nevezhető át.

## Offline üzemmod




**Megjegyzés:** Ehhez a funkcióhoz be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezeték nélküli készülékek, a Bluetooth vagy a Rádió használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.

Az Offline üzemmoddal a játékgépet úgy használhatjuk játékokra és zenehallgatásra, hogy nem csatlakozunk a vezeték nélküli GSM-hálózatra.



**FIGYELMEZTETÉS!** Offline üzemmodban nem használhatjuk a készüléket telefonhívásokra - beleértve a segélyhívásokat is -, és egyéb, hálózati lefedettséget igénylő funkciókra sem.

- 1 Válasszuk a **Menü** → **Üzemmod** menüpontot. Az Üzemmodlistában lapozunk az *Offline* üzemmodhoz, és válasszuk az **Opciók** → *Aktiválás* parancsot.

- 2 Válasszuk az **Igen** lehetőséget. Ekkor a játékgép újraindul, és lecsatlakozik a GSM-hálózatról; ezt a  ikon jelzi a jelerősség-indikátornál. A készülékre ezután nem érkezik és onnan nem indulnak rádiójelek.



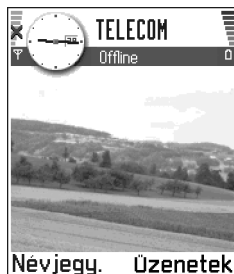
**Tipp!** A rendelkezésre álló üzemmódok megnyitásához nyomjuk meg röviden a bekapcsológombot, lapozunk az *Offline* módra, és válasszuk az **OK** parancsot.



**Megjegyzés:** Ha a Bluetooth funkció az *Offline* üzemmódra váltás következtében kikapcsolt, azt újra engedélyeznünk kell manuálisan. Lásd: 'Bluetooth-beállítások' című fejezet (129. oldal).




**Megjegyzés:** Azokon a helyeken, ahol a mobiltelefon használata tilos, valószínűleg a Bluetooth és a rádió használata is tilos. Érdeklődjünk az illetékes hatóságoknál a Bluetooth és a rádió használatára vonatkozóan.



- 3 Válasszuk az **Igen** lehetőséget. A játékgép újraindul, és engedélyezi a vezeték nélküli GSM-adatátvitelt (ha a jel erőssége megfelelő).

## Az Offline üzemmód testreszabása

- 1 Az üzemmódlistán lapozunk az *Offline* üzemmódhoz, és válasszuk az **Opciók** → *Testreszabás* menüpontot. Az üzemmód beállításainak listája jelenik meg.
- 2 Lapozunk a módosítani kívánt beállításhoz, és a  megnyomásával nyissuk meg:
  - *Csengetés hangereje* – A Bluetooth-kapcsolaton keresztül érkezett üzeneteket jelző hang hangerejének beállítása
  - *Üzenetjelző hang* – A Bluetooth-kapcsolaton keresztül érkezett üzenetek érkezését jelző hang típusának beállítása
  - *Rezgő hívásjelzés* – Annak beállítása, hogy a játékgép a bejövő Bluetooth-üzeneteket rezgéssel jelezze.
  - *Billentyűhangok* – A billentyűk lenyomásakor hallható hang hangerejének beállítása
  - *Figyelmezt. hangok* – Figyelmeztető hangjelzés beállítása, például amikor az akkumulátor kezd lemerülni.
  - *Üzemmodnév* – Az *Offline* üzemmód nem nevezhető át.

## Az Offline üzemmód kikapcsolása

- 1 Válasszuk a **Menü** → **Üzemmod** menüpontot.
- 2 Az Üzemmodlistában lapozunk valamely üzemmódhoz, amely nem az *Offline*, és válasszuk az **Opciók** → *Aktiválás* menüpontot.



# 11. Naptár



**Megjegyzés:** Ehhez a funkcióhoz be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezetékek nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.

↩ Utasításor: **Menü** → **Naptár**.

A Naptárban nyomon követhetjük a találkozóinkat, a születésnapokat, az évfordulókat és egyéb eseményeket. Az eseményekhez naptári hangjelzéseket is beállíthatunk.

A Naptár az osztott memóriát használja. Lásd: 'Osztott memória' című fejezet (17. oldal).

## Naptári tételek létrehozása

- Válasszuk az **Opciók** → **Új bejegyzés** parancsot, és az alábbiak valamelyikét:
  - Találkozó** – olyan találkozók feljegyzésére, amelyek egy meghatározott napon és időpontban esedékesek.
  - Emlékeztető** – egy általános megjegyzés egy adott napra vonatkozóan
  - Évforduló** – születésnapok és különleges dátumok feljegyzéséhez. Az évforduló-tételek minden évben ismétlődnek.

- Töltsük ki a mezőket. Lásd: 'Naptári tételmezők' című rész (105. oldal). A mezők között a vezérlőgombbal mozoghatunk. A nagybetűk és a kisbetűk közötti váltáshoz nyomjuk meg a gombot.
- A tétel mentéséhez nyomjuk meg a **Kész** gombot.

| Találkozó    |                  |
|--------------|------------------|
| Téma         | <b>Fogorvos </b> |
| Hely         |                  |
| Kezdés ideje | <b>08:00</b>     |
| Opciók       | Kész             |

## Naptári tételek módosítása

Lehetőségek egy naptári tétel módosítása közben: **Törlés**, **Küldés**, **Súgó** és **Kilépés**.

- A Napi nézetben lapozzunk egy tételre, és a gomb megnyomásával nyissuk meg azt.
- Módosítsuk a tétel mezőit, és nyomjuk meg a **Kész** gombot.
  - Ha egy ismétlődő tételt módosítunk, adjuk meg, hogy a módosítás milyen módon érvényesüljön: **Minden előfordulás** – minden ismétlődő tétel módosítása / **Csak ezt** – csak az aktuális tétel módosítása.



## Naptári tételek törlése

- A Napi nézetben lapozzunk a törlendő tételhez, és válasszuk az **Opciók** → **Törlés** parancsot, vagy nyomjuk meg a gombot. A megerősítéshez nyomjuk meg az **Igen** gombot.
- Ha egy ismétlődő tételt törölünk, adjuk meg, hogy a törlés milyen módon érvényesüljön: *Minden előfordulás* - minden ismétlődő tétel törlése / *Csak ezt* - csak az aktuális tétel törlése.



**Példa:** A heti tanfolyamunk elmaradt. A naptárt úgy állítottuk be, hogy hetente emlékeztessen. Válasszuk a *Csak ezt* lehetőséget, és a naptár a következő héten újra emlékeztet.

## Naptári tételmezők

- *Téma / Alkalom* - Írjuk be az esemény leírását.
- *Hely* - Írjuk be a találkozó helyét (nem kötelező).
- *Kezdsé ideje, Befejezés ideje, Kezdsé napja és Lejárat napja*
- *Jelzés* - A *Jelzés ideje* és *Ajelzés dátuma* mező aktiválásához nyomjuk meg a gombot.
- *Ismétlődés* - A gomb megnyomásával a bejegyzést ismétlődővé tehetjük. Ezt a Napi nézetben a jelzi.



**Példa:** Az ismétlődés funkció praktikus, ha ismétlődő eseményt akarunk feljegyezni, mint például heti tanfolyamok, havonta ismétlődő találkozók vagy napi tennivalók.

- *Ismétlődés lejár* - Beállíthatjuk az ismétlődő bejegyzés záró dátumát.

- *Szinkronizálás* - Ha a *Személyes* lehetőséget választottuk, akkor a szinkronizálás után a naptári tételeket csak mi láthatjuk, mások pedig, akik online hozzáféréssel rendelkeznek a naptárunkhoz, nem láthatják azokat. Ez akkor hasznos, ha a naptárunkat a kompatibilis számítógépünkön lévő naptárral szinkronizáljuk. Ha a *Nyilvános* lehetőséget választjuk, akkor a naptári tételeket mindenki láthatja, aki online hozzáféréssel rendelkezik a naptárunkhoz. Ha a *Nincs* pontot választjuk, akkor a szinkronizálás során a naptári tételek nem másolódnak át a számítógépre.



**Gyors váltás:** Egy naptári bejegyzés létrehozásához bármely naptári nézetben nyomjunk meg egy gombot ( - ). Egy Találkozó tétel nyílik meg, és a beírt karakterek a tétel *Téma* mezőjébe kerülnek.

## Naptárnézetek

Lehetőségek a különböző naptári nézetekben: *Megnyitás, Új bejegyzés, Heti nézet, Havi nézet, Törlés, Ugrás a dátumhoz, Küldés, Beállítások, Súgó és Kilépés.*

### Havi nézet

**Szinkronizáló ikonok a Havi nézetben:**



- *Személyes,*



- *Nyilvános,*




- *Nincs és*





- a nap egyénél több tétellel rendelkezik.




A Havi nézetben egy sor egy hétnek felel meg. Az aktuális nap alá van húzva. Azok a dátumok, amelyekhez tartozik naptári tétel, a jobb alsó sarkukban egy kis háromszöggel vannak megjelölve. Az aktuálisan kiválasztott dátum körül egy keret van.



- A Napi nézet megnyitásához lapozunk a kívánt napra, és nyomjuk meg a  gombot.
- Adott dátumra lépéshez válasszuk az **Opciók** → *Ugrás a dátumhoz* parancsot. Írjuk be a dátumot, és nyomjuk meg az **OK** gombot.



 **Tipp!** Ha a Havi, Heti vagy Napi nézetben megnyomjuk a  gombot, a mai napot automatikusan kijelöljük.

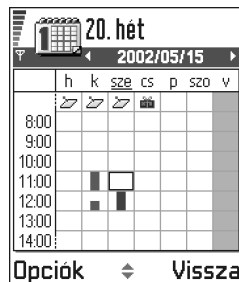
**Naptári tételikonok** a Napi és a Havi nézetben:

-  - Találkozó
-  - Emlékeztető
-  - Évforduló

## Heti nézet

A Heti nézetben a kiválasztott hét naptári tételei hét négyzetben jelennek meg. A hét mai napja alá van húzva. Az Emlékeztetők és az Évfordulók 8 óra elé kerülnek. A Találkozó tételeket színes sávok jelzik, annak megfelelően, hogy mikor kezdőnek és mikor érnek véget.

- Ha egy tételt meg akarunk nézni vagy módosítani akarunk, lépünk a cellára, amelyben a tétel van, a Napi nézet megnyitásához nyomjuk meg a  gombot, lépünk a tételre, és a megnyitásához nyomjuk meg a  gombot.






## Napi nézet

A Napi nézetben a kiválasztott nap bejegyzéseit látjuk. A tételek a kezdetük időpontja szerint vannak sorba rendezve. Az Emlékeztetők és az Évfordulók 8 óra elé kerülnek.

- Ha módosításhoz meg akarunk nyitni egy tételt,





- lapozzunk a tételre, és nyomjuk meg a  gombot.
- A következő napra a  gombbal, az előzőre a  gombbal léphetünk.

## A naptári nézetek beállítása

Válasszuk az **Opciók** → *Beállítások* lehetőséget, majd az alábbiak valamelyikét:

- *Alapnézet* - Annak a nézetnek a kiválasztása, amely a Naptár megnyitásakor elsőként jelenik meg.
- *A hét első napja* - A hét első napjának módosítása
- *Heti nézet címsora* - Megadhatjuk, hogy a Heti nézet címsorában az adott hét száma vagy a hét dátumai jelenjenek meg.

## Hangjelzés beállítása naptári tételekhez

- 1 Hozzunk létre egy új Találkozó vagy Évforduló tételt, vagy nyissunk meg egy korábban létrehozott tételt.
- 2 Lapozzunk a *Jelzés* parancshoz, és *A jelzés ideje* és *A jelzés dátuma* mező megnyitásához nyomjuk meg a  gombot.
- 3 Adjuk meg a hangjelzés napját és időpontját.
- 4 Nyomjuk meg a **Kész** gombot. A Napi nézetben a tétel mellett a  hangjelzés ikon jelenik meg.

## A naptári hangjelzés leállítása

- A hangjelzés időtartama egy perc. A hangjelzés leállításához nyomjuk meg a **Leállít** gombot. Ha

bármely más gombot nyomunk meg, a hangjelzés leáll, de később újraindul.

## Naptári tételek elküldése

- A Napi nézetben lapozzunk az elküldendő tételhez, és válasszuk az **Opciók** → *Küldés* parancsot. Ezután adjuk meg az adatátvitel módját. A lehetőségek a következők: *SMS-ben*, *E-mailben* (csak megfelelő e-mail beállításoknál érhető el) vagy *Bluetooth-on*. Bővebb információkért lásd: '*Üzenetek*' című rész és '*Adatok küldése Bluetooth-on*' című rész (130. oldal).

## Data Import

A PC Suite for Nokia N-Gage programcsomag Data Import alkalmazásával különféle Nokia telefonról átvehetjük a naptárt, névjegyzéket és a teendő listákat. Az alkalmazás használatával kapcsolatos információkat a PC Suite online súgójaiból szerezhetünk.

# 12. Extrák és Multimédia



**Megjegyzés:** Az **Extrák** és a **Multimédia** mappában lévő funkciók használatához be kell kapcsolni a játékgépetmappában lévő funkciók használatához be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezeték nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.



## Kedvencek

↩ Válasszuk a **Menü** → **Extrák** → **Kedvencek** menüpontot.

A Kedvenceket használhatjuk a kedvenc képek, videóklipek, jegyzetek, hangfájlok, böngésző-könyvjelzők és mentett böngészőoldalak hivatkozásainak tárolására.

Lehetőségek a Kedvencek

főnézetében: *Megnyitás, Hivatkozásnév mód., Új hivatkozáson, Hivatkozás törlése, Áthelyezés, Listanézet/ Ikonnézet, Súgó és Kilépés.*

Az alapértelmezett hivatkozások:



- a Jegyzetek alkalmazás megnyitása,



- a Naptár megnyitása az aktuális dátummal, - az Üzenetek alkalmazás Bejövő mappájának megnyitása.

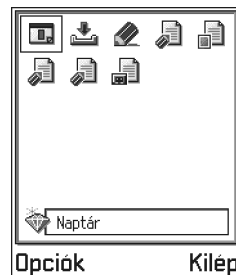
## Hivatkozások létrehozása

A hivatkozásokat csak az adott alkalmazásokból hozhatjuk létre. Nem minden alkalmazás rendelkezik ezzel a funkcióval.

- 1 Nyissunk meg egy alkalmazást, és lapozzunk ahhoz a tételhez, amelyhez hivatkozást akarunk létrehozni a Kedvencekben.
- 2 Válasszuk az **Opciók** → **Kedvencekhez adás** parancsot, és nyomjuk meg az **OK** gombot.



**Megjegyzés:** A kedvencekben lévő hivatkozások automatikusan frissülnek, ha a forrásukat áthelyezzük, például az egyik mappából a másikba.



A Kedvencekben:

- **Hivatkozás megnyitásához** lapozzunk az ikonhoz, és nyomjuk meg a gombot. A fájl a megfelelő alkalmazásban nyílik meg.

- **Hivatkozás törléséhez** lapozzunk a hivatkozáshoz, és válasszuk az **Opciók**→ *Hivatkozás törlése* menüpontot. A hivatkozás törlése nem érinti a forrásfájl.
- **Ha módosítani akarjuk a hivatkozás nevét**, válasszuk az **Opciók**→ *Hivatkozásnév mód.* menüpontot. Írjuk be az új nevet. Ez a módosítás csak a hivatkozást érinti, nem a fájl vagy tételt, amelyekre utal.

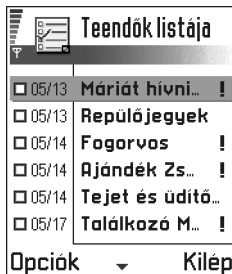
## Teendők

➡ Utasításor: Menü→ Extrák→ Teendők



A Teendők funkcióval az elvégzendő feladatainkat rendezhetjük listába.

A Teendők listája az osztott memóriát használja. Lásd: 'Osztott memória' című fejezet (17. oldal).



- 1 Egy teendő bejegyzéséhez nyomjuk meg bármelyik gombot (1.00 - 0.00). Egy szerkesztő nyílik meg, és a kurzor villog a beírt betűk után.
- 2 A *Téma* mezőbe írjuk be a feladatot. A speciális karakterek beírásához nyomjuk meg a \* gombot.

- Ha meg akarjuk adni a feladat elvégzésének dátumát, lépünk a *Határidő dátuma* mezőbe, és írjuk be a dátumot.
- A teendő fontosságának meghatározásához lépünk a *Fontosság* mezőre, és nyomjuk meg a \* gombot.

3 A teendő mentéséhez nyomjuk meg a **Kész** gombot.

➡ **Megjegyzés:** Ha törölünk minden karaktert, és megnyomjuk a **Kész** gombot, akkor a korábban mentett teendőt töröljük.

- **Ha egy teendő jegyzetét meg akarjuk nyitni**, lapozzunk a jegyzetre, és nyomjuk meg a \* gombot.
- **Egy teendő törléséhez** lapozzunk a teendőre, és válasszuk az **Opciók**→ *Törlés* parancsot, vagy nyomjuk meg a C gombot.
- **Ha egy teendőt elvégzettként akarunk megjelölni**, lapozzunk a teendőre, és válasszuk az **Opciók**→ *Elvégzett* parancsot.
- **Egy teendő visszaállításához** válasszuk az **Opciók**→ *Elvégzetlen* parancsot.

**Fontossági ikonok:** ! - *Sürgős*, — - *Nem sürgős* és (nincs ikon) - *Normál*

**Állapotikonok:** ☑ - feladat elvégezve és ☐ - nincs elvégezve.

## Számológép

➡ Utasítássor: **Menü** → **Extrák** → **Számológ.**



Lehetőségek a

Számológépben: *Utolsó eredmény, Memória, Képernyő törlése, Súgó és Kilépés.*

- 1 Írjuk be a számítás első számjegyét. A gombbal törölhetjük a hibás számot.
- 2 Lapozunk egy művelethez, és kiválasztásához nyomjuk meg a gombot.  
 - összeadás, - kivonás, - szorzás, - osztás
- 3 Írjuk be a második számot.
- 4 A számítás végrehajtásához lapozunk az ikonhoz, és nyomjuk meg a gombot.

**Megjegyzés:** A Számológép pontossága korlátozott, ezért kerekítési problémák adódhatnak, különösen hosszabb osztásoknál.

- Tizedesjel beszúrásához nyomjuk meg a gombot.
- A kijelző törléséhez és az előző eredmény törléséhez nyomjuk meg és tartjuk lenyomva a gombot.
- A és a gomb használatával megtekinthetjük az előző számításokat, és mozoghatunk a kijelzőn.
- A kiválasztásával számot menthetünk a memóriába, melyet az **M** jelez. Ha a memóriából elő akarjuk hívni a számot, válasszuk a lehetőséget. A memóriából egy számot az **Opciók** → **Memória** → **Törlés** paranccsal törölhetünk.

- Ha az előző számítás eredményét akarjuk használni, válasszuk az **Opciók** → **Utolsó eredmény** parancsot.

**Tipp!** A műveletek közötti lapozáshoz többször nyomjuk meg a gombot. A jelölés egyik műveletről a másikra mozog.

## Átváltó

➡ Utasítássor: **Menü** → **Extrák** → **Átváltó**



Az Átváltóban mértékegységeket válthatunk át, mint például *Hosszúság* átváltása az egyik mértékegységről (*Yard*) a másikra (*Méter*).

**Megjegyzés:** Az Átváltó pontossága korlátozott, és kerekítési hibákat eredményezhet.



## Mértékegységek átváltása


Lehetőségek az Átváltóban:

*Egység kiválaszt. / Pénznem átnevez., Átváltás típusa, Árfolyamok, Súgó és Kilépés.*

- 1 Lapozunk a **Típus** mezőre, és a megnyomásával nyissunk meg egy mértékegység-listát. Lapozunk a használandó mértékegységhez, és nyomjuk meg az **OK** gombot.
- 2 Lapozunk az **Egység** mezőre, és a megnyomásával nyissunk meg a rendelkezésre álló mértékegységek listáját. Válasszuk ki az **átváltandó** egységet, és nyomjuk meg az **OK** gombot.


Lapozunk a következő *Egység* mezőhöz, és válasszuk ki azt a mértékegységet, **amire** az előzőt át akarjuk váltani.

- 3 Lapozunk az első *Menny.* mezőre, és írjuk be az átváltandó mennyiséget. A másik *Menny.* mező automatikusan az átváltott értéket mutatja. Tizedesjel beírásához nyomjuk meg a  gombot, a +, - (hőmérséklet esetén) és az **E** (exponens) jel beírásához pedig nyomjuk meg a  gombot.


 **Megjegyzés:** Az átváltás iránya megfordul, ha az értéket a második *Menny.* mezőbe írjuk be. Az eredmény az első *Menny.* mezőben jelenik meg.

## Alappénznem és árfolyamok beállítása


Mielőtt elvégezhetnénk a pénznemek átváltását, be kell állítanunk egy alappénznemet, és meg kell határoznunk az árfolyamokat.


 **Megjegyzés:** Az alappénznem átváltási aránya mindig 1. Az alappénznem határozza meg a többi pénznem átváltási arányát.

- 1 A mértékegység típusának válasszuk a *Pénznem* lehetőséget, majd válasszuk az **Opciók** → *Árfolyamok* parancsot. Egy pénznemlista jelenik meg, és az aktuális alappénznemet a lista tetején láthatjuk.
- 2 Ha módosítani szeretnénk az alappénznemet, lapozunk a pénznemre, és válasszuk az **Opciók** → *Alappénznem* parancsot.

 **Megjegyzés:** Ha megváltoztatjuk az alappénznemet, akkor az összes előzőleg beállított árfolyam **0** lesz, és újra be kell írunk az átváltási arányokat.

- 3 Adjuk meg az árfolyamokat (lásd a példát), lapozunk pénznemhez, írjuk be az új árfolyamot, vagyis azt, hogy az új pénznem hány egysége egyenlő a kiválasztott alappénznem egy egységével.
- 4 Miután megadtuk az összes szükséges árfolyamot, elvégezhetjük az átváltásokat, lásd: 'Mértékegységek átváltása' című rész (110. oldal).

 **Példa:** Ha az eurót (EUR) választjuk alappénznemnek, egy angol font 1,63575 EUR. Így az angol font árfolyamaként az 1,63575 érték írható.




 **Tipp!** Egy pénznem átnevezéséhez nyissuk meg az Árfolyamok nézetet, lapozunk a pénznemhez, és válasszuk az **Opciók** → *Pénznem átnevez.* parancsot.

## Jegyzetek

➡ Utasítássor: **Menü** → **Extrák** → **Jegyzetek**



Jegyzeteket kapcsolhatunk a Kedvencekhez, és elküldhetjük azokat más kompatibilis készülékekre. A kapott szöveges fájlokat (TXT formátum) menthetjük a Jegyzetekbe.

- A beírás megkezdéséhez nyomjuk meg a  -  gombot. A  gombbal törölhetjük a betűket. A mentéshez nyomjuk meg a **Kész** gombot.

## Óra

← Utasítássor: **Menü** → **Extrák** → **Óra**



Lehetőségek az

Órában: *Ébr. beállítása, Ébr. módosítása, Ébresztés törlése, Beállítások, Súgó és Kilépés.*

### Az óra beállításainak módosítása

- Az Órában módosíthatjuk a dátumot és az időt: válasszuk az **Opciók** → **Beállítások** parancsot. Ha meg akarjuk változtatni a készenléti állapotban látható óra típusát, lapozzunk a **Dátum és idő** beállításhoz, és válasszuk az **Óratípus** → **Analóg** vagy **Digitális** parancsot.

### Ébresztés beállítása

- Új hangjelzés beállításához válasszuk az **Opciók** → **Ébr. beállítása** parancsot.
- Írjuk be a hangjelzés időpontját, és nyomjuk meg az **OK** gombot. Ha a hangjelzés aktív, akkor a ikon látható.

**Megjegyzés:** Az ébresztőóra akkor is működik, ha a játékgép ki van kapcsolva.

- Hangjelzés törléséhez nyissuk meg az Óra alkalmazást, és válasszuk az **Opciók** → **Ébresztés törlése** parancsot.

### Ébresztés kikapcsolása

- A hangjelzés leállításához nyomjuk meg a **Leállít** gombot.
- Amikor a hangjelzést halljuk, nyomjuk meg bármelyik gombot, vagy a **Szundi** gombot, ezzel a hangjelzést öt percre leállítjuk. Az öt perc elteltével a hangjelzés újraindul. Ezt legfeljebb ötször tehetjük meg.

Az ébresztési idő pillanatában a játékgép ki van kapcsolva, akkor a játékgép magától bekapcsol, és megszólal az ébresztési hang. Ha megnyomjuk a **Leállít** gombot, akkor a játékgép rákérdez, hogy be szeretnénk-e kapcsolni vagy sem. A játékgép kikapcsolásához válasszuk a **Nem** lehetőséget, míg a bekapcsoláshoz válasszuk az **Igen** lehetőséget.

**Megjegyzés:** Ne válasszuk az **Igen** lehetőséget olyan helyen, ahol a vezeték nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.

### Zeneszerkesztő



← Utasítássor: **Menü** → **Multimédia** → **Zeneszerkeszt.**







A Zeneszerkesztő lehetővé teszi saját, egyéni csengőhangok létrehozását. Megjegyzés: Alapértelmezett csengőhangok nem módosíthatók.





Lehetőségek a Zeneszerkesztő alapnézetében: *Megnyitás, Új csengőhang, Törlés, Kijelölés/elvetés, Átnevezés, Megkettőzés, Súgó és Kilépés.*



- 1 A szerkesztő megnyitásához és a komponálás megkezdéséhez válasszuk az **Opciók**→ *Új csengőhang* parancsot.

Lehetőségek szerkesztés  
közben: *Lejátszás, Szimb. beszúrása, Stílus, Ütem, Hangerő, Sűgő és Kilépés.*

- A gombok használatával írhatjuk be a hangjegyeket és a szüneteket. Lásd a táblázatot.  
A hangjegyeket és szüneteket tartalmazó lista megnyitásához válasszuk az **Opciók**→ *Szimb. beszúrása* parancsot.  
A hangjegyek alapértelmezett hossza 1/4.
- A dallam lejátszásához nyomjuk meg a  gombot, vagy válasszuk az **Opciók**→ *Lejátszás* parancsot. A lejátszás leállításához nyomjuk meg a **Leállít** gombot.
- A hangerő beállításához a dallam lejátszása előtt válasszuk az **Opciók**→ *Hangerő* parancsot.
- Az ütem beállításához válasszuk az **Opciók**→ *Ütem* parancsot. Ha fokozatosan gyorsítani vagy lassítani akarjuk az ütemet, nyomjuk meg a  vagy a  gombot. Az ütem mértékegysége az ütem per perc. A maximális ütem 250 ütem per perc, új dallam alapértelmezett sebessége 160 ütem per perc, a minimum pedig 50 ütem per perc.
- Ha egyszerre több hangot vagy szünetet akarunk kijelölni, tartsuk lenyomva a  gombot, és így nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a  vagy a  gombot.

- Különböző lejátszási stílus alkalmazásához jelöljünk ki kettő vagy több hangjegyet, majd válasszuk az **Opciók**→ *Stílus*→ *Kötött* lehetőséget a hangok lágy, egyenletes, illetve a *Szagatott* lehetőséget a hangok éles, egymástól elkülönülő lejátszásához.
- Ha egy hangjegyet félhanggal felfelé vagy lefelé akarjuk mozgatni a kottán, lépünk a hangjegyhez, és nyomjuk meg a  vagy a  gombot.
- Például, a C# beírásához nyomjuk meg egyszerre a  és az  gombot.

- 2 A mentéshez nyomjuk meg a **Vissza** gombot.

| Gomb | Hangjegy | Gomb és funkció   |
|------|----------|---|
|      | c        | Lépésenként csökkenti a kiválasztott hang(ok)/szünet(ek) hosszát.   |
|      | d        | Lépésenként növeli a kiválasztott hang(ok)/szünet(ek) hosszát.  |
|      | e        | Szünet beszúrása  |
|      | f        | A hangjegyek és szünetek listájának megnyitásához nyomjuk meg a  gombot.  |
|      | g        | Oktáv váltása, a kiválasztott hang(ok) vagy szünet(ek) a következő oktávra kerül(nek).  |
|      | a        | A kiválasztott hang(ok) törlése   |
|      | b        | Ha a  -  gombokat hosszan nyomva tartjuk, akkor egy hosszú hangot vagy szünetet kapunk, vagy a hosszút rövidevé változtatjuk. |

## Hangrögzítő

➡ Utasítássor: Menü→ Multimédia→  
Hangrögzítő



Lehetőségek a

Hangrögzítőben: Megnyitás, Hangfájl rögzítése, Törlés, Ath. a kész.mem.-ba, Áthely. mem.k-ra, Kijelölés/elvetés, Hangfájl-átnevezés, Küldés, Kedvencekhez adás, Beállítások, Súgó és Kilépés.

A hangrögzítő lehetővé teszi telefonbeszélgetések és hangos jegyzetek rögzítését. Ha telefonbeszélgetést rögzítünk, akkor a felvétel alatt mindkét fél öt másodpercenként egy hangjelzést hall.



**Megjegyzés:** A beszélgetések rögzítésekor tartsunk be minden helyi rendelkezést. A funkciót ne használjuk törvénytértő módon.

- Válasszuk az **Opciók**→ *Hangfájl rögzítése* parancsot, lapozzunk a kívánt funkcióhoz, és kiválasztásához nyomjuk meg a gombot. Használjuk a következő lehetőségeket: - felvétel, - szünet, - leállítás, - előreporgetés, - visszaporgetés, - egy megnyitott hangfájl lejátszása.



**Megjegyzés:** A Hangrögzítő aktív adathívás vagy GPRS-kapcsolat alatt nem használható.




# 13. Böngésző (XHTML)



**Megjegyzés:** Ehhez a funkcióhoz be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezetékek nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.



Válasszuk a **Menü** → **Multimédia** → **Böngésző** parancsot, vagy készenléti állapotban tartuk lenyomva a  gombot.

A különböző szolgáltatók olyan weboldalakat működtetnek, amelyeket kifejezetten hordozható készülékekhez terveztek, és amelyek bankügyekkel, hírekkel, időjárás-jelentéssel, utazással, szórakozással és játékokkal kapcsolatos szolgáltatásokat nyújtanak. Az XHTML-böngészővel ezek a szolgáltatások érhetők el WML nyelven írt WAP-oldalként, XHTML nyelven írt XHTML-oldalként vagy ezek kombinációjaként.



**Szójegyzék:** Az XHTML-böngésző az Extensible Hypertext Markup Language (Bővíthető hiperszöveges jelölőnyelv - XHTML) és a Wireless Markup Language (Vezetékek nélküli jelölőnyelv - WML) nyelven írt oldalaknál használható.



**Megjegyzés:** Egyeztessük a hálózat üzemeltetőjével és/vagy a szolgáltatóval a rendelkezésre álló szolgáltatásokat és azok árait. A

szolgáltatók a használatával kapcsolatos információkat is rendelkezésre bocsátják.

## Alapvető lépések a szolgáltatások eléréséhez

- Mentsük azokat a beállításokat, amelyek az általunk használni kívánt szolgáltatások eléréséhez szükségesek. Lásd: 'A játékgép beállítása a böngészőszolgáltatáshoz' című rész.
- Hozzunk létre kapcsolatot a szolgáltatással. Lásd: 116. oldal.
- Indítsuk el a weboldalak böngészését. Lásd: 118. oldal.
- Bontsuk a kapcsolatot a szolgáltatással. Lásd: 120. oldal.

## A játékgép beállítása a böngészőszolgáltatáshoz

### Beállítások fogadása intelligens üzenetben

A hálózat üzemeltetőjétől vagy a szolgáltatást biztosító szolgáltatótól szolgáltatási beállításokat kaphatunk

speciális SMS-ekben, ún. intelligens üzenetekben. Lásd: 'Intelligens üzenetek fogadása' című fejezet (87. oldal). További információkért lépünk kapcsolatba a hálózat üzemeltetőjével vagy a szolgáltatóval, illetve látogassuk meg a Nokia.com (www.nokia.com) weboldalt.



**Tipp!** A beállítások rendelkezésre állhatnak például a hálózat üzemeltetője vagy a szolgáltató weboldalán.

## A beállítások manuális beírása

Kövessük a szolgáltatótól kapott utasításokat.

- 1 Válasszuk a **Beállítások** → *Kapcsolat beállításai* → *Hozzáférési pontok* parancsot, és adjuk meg egy hozzáférési pont beállításait. Lásd: 'Kapcsolat beállításai' című fejezet (45. oldal).
- 2 Válasszuk a **Böngésző** → **Opciók** → *Új könyvjelző* parancsot. Adjunk nevet a könyvjelzőnek, és írjuk be az aktuális hozzáférési ponthoz tartozó böngészőoldal címét.

## Kapcsolat létrehozása

Miután mentettünk minden szükséges kapcsolatbeállítást, elérhetjük a böngészőoldalakat.

A böngészőoldalak elérésének három különböző módja van:

- Válasszuk ki a szolgáltatónk kezdőoldalát (🌐).

- A Könyvjelzők nézetben válasszuk ki egy könyvjelzőt, vagy.
- Egy böngészőszolgáltatás címének beírásához nyomjuk meg a - gombokat. A kijelző alján lévő Megnyitás mező aktívá válik, és a cím írását ott folytathatjuk.



**Tipp!** Böngészés közben a Könyvjelzők nézetet a gomb lenyomva tartásával érhetjük el. Ha újra vissza akarunk térni a böngészőbe, válasszuk az **Opciók** → *Vissza az oldalra* parancsot.

Miután kiválasztottunk egy oldalt, vagy beírtuk a címét, a letöltéséhez nyomjuk meg a gombot. Lásd még: 'Adatcsatlakozási indikátorok' című fejezet (10. oldal).

## A kapcsolat biztonsága

Ha a kapcsolat közben a biztonsági ikon (🔒) látható, akkor az adatátvitel a készülék és a böngészőátjáró vagy a böngészőszerver között kódolt és biztonságos.



**Megjegyzés:** Mindemellett, a biztonsági ikon nem jelenti azt, hogy az adatátvitel az átjáró és a tartalomserver (a hely, ahol a kért források tárolva vannak) között biztonságos.

## Könyvjelzők megtekintése



**Szójegyzék:** Egy könyvjelző egy Internet-címből (kötelező), egy könyvjelző-névből, egy WAP-hozzáférési pontból, valamint ha a szolgáltatáshoz szükséges, egy felhasználónévből és egy jelszóból áll.



**Megjegyzés:** A játékgép rendelkezhet olyan weboldalak előre telepített könyvjelzőivel, amelyekért a Nokia nem vállal felelősséget. A Nokia nem vállal garanciát, illetve felelősséget ezekért az oldalakért. Ha ezeket az oldalakat kívánjuk elérni, elővigyázatosan járunk el, úgy, ahogyan bármely más weboldal esetén tennénk.

Lehetőségek a Könyvjelzők nézetben (a jelölés egy könyvjelzőn vagy egy mappán áll): *Megnyitás, Letöltés, Vissza az oldalra, Küldés, URL-cím megnyitása / Könyvjelzőkeresés, Új könyvjelző, Szerkesztés, Törölés, Hírüz.-ek olvasása, Kapcsolat bontása, Áthely. mappába, Új mappa, Kijelölés/elvetés, Átnevezés, Cache ürítése, Adatok, Kedvencekhez adás, Beállítások, Súgó és Kilépés.*

A Könyvjelzők nézetben láthatjuk a különböző típusú weboldalakhoz tartozó könyvjelzőket. A könyvjelzőket az alábbi ikonok jelzik:



A böngésző hozzáférési pontjához megadott kezdőoldal. Ha a böngészéshez másik webhozzáférési pontot választunk, a kezdőoldal annak megfelelően módosul.





Az utoljára meglátogatott oldal. Ha a játékgép bontotta a kapcsolatot a szolgáltatással, az utoljára meglátogatott oldal címét addig tárolja a memóriájában, amíg egy új oldalt meg nem látogatunk a következő kapcsolat során.



A címet mutató könyvjelző

Amikor a könyvjelzők között lapozunk, a kijelölt könyvjelző címe megjelenik a kijelző alján lévő Megnyitás mezőben.

## Új könyvjelzők létrehozása manuálisan

- 1 A Könyvjelzők nézetben válasszuk az **Opciók** → **Új könyvjelző** parancsot.
- 2 Töltsük ki a mezőket. Csak a címet kell megadni. Ha nem választottunk ki másikat, akkor a telefon az alapértelmezett hozzáférési pontot rendeli a könyvjelzőhöz. A speciális karakterek, mint például a /, ., : és @ beírásához nyomjuk meg a  gombot. A  gombbal törölhetjük a karaktereket.
- 3 A könyvjelző mentéséhez válasszuk az **Opciók** → **Ment** parancsot.

| Könyvjelzők |                        |
|-------------|------------------------|
| Név         | Nokia                  |
| Cím         | http://mobile.nokia.co |
| Hozz. p.    |                        |
| Opciók      | Vissza                 |

## Könyvjelzők elküldése

- Könyvjelző elküldéséhez lapozunk a kívánt könyvjelzőre, és válasszuk az **Opciók**→**Küldés**→**SMS-ben** parancsot.

## Böngészés

A böngészőoldalakon az új oldalak aláhúzva, kék színnel jelennek meg, a korábban látogatottak pedig lila színnel. A hivatkozásként működő képek körül kék színű szegély jelenik meg.


### Lehetőségek böngészés

közben: *Megnyitás, Szolgáltatási opciók, Könyvjelzők, Előzmények, URL-cím megnyitása, Kép megjelenítése, Hírüz.-ek olvasása, Mentés Könyv.-ként, Könyvjelző küldése, Újratöltés, Kapcsolat bontása, Kép megjelenítése, Cache ürítése, Oldal mentése, Keresés, Adatok, Kapcsolat, Biztonság, Beállítások, Súgó és Kilépés.*

## Böngészés közben használható gombok és parancsok


- Hivatkozás megnyitásához jelöljük ki azt, és nyomjuk meg a  gombot.
- A nézet lapozásához használjuk a vezérlőgombot.
- Betűk és számok beírásához használjuk a  -  gombokat. A speciális karakterek, mint például a /, ., : és @ beírásához nyomjuk meg a  gombot. A  gombbal törölhetjük a karaktereket.
- Ha böngészés közben az előző oldalra vissza akarunk lépni, nyomjuk meg a **Vissza** gombot. Ha a **Vissza** lehetőség nem áll rendelkezésre, és időrendi sorrendben látni akarjuk az aktuális kapcsolat alatt meglátogatott oldalak listáját, válasszuk az **Opciók**→**Előzmények** parancsot. Az előzménylista a kapcsolat bontásakor törlődik.
- Négyzetek megjelöléséhez és tételek kijelöléséhez nyomjuk meg a  gombot.
- Ha a szerverről a legfrissebb tartalmat akarjuk letölteni, válasszuk az **Opciók**→**Újratöltés** parancsot.
- Az éppen megnyitott weboldalhoz tartozó parancsok vagy műveletek allistájának megnyitásához válasszuk az **Opciók**→**Szolgáltatási opciók** parancsot.



- A kapcsolat bontásához és a böngészőből való kilépéshez nyomjuk meg a  gombot

## Hírüzenetek megtekintése böngészés közben

Hírüzenetek letöltése és megtekintése böngészés közben:

- 1 Válasszuk az **Opciók**→ *Hírüz.-ek olvasása* parancsot (csak akkor jelenik meg, ha új üzenetek vannak).
- 2 Lapozunk az üzenethez, majd a letöltéséhez és megnyitásához nyomjuk meg a  gombot.

További tudnivalók a hírüzenetekről: 'Hírüzenetek' című fejezet (88. oldal).

## Könyvjelzők mentése





- Ha böngészés közben egy könyvjelzőt menteni akarunk, válasszuk az **Opciók**→ *Mentés Könyv.-ként* parancsot.
- Ha intelligens üzenetben érkezett könyvjelzőt akarunk menteni, az üzenetet nyissuk meg az Üzenetek alkalmazás Bejövő mappájából, és válasszuk az **Opciók**→ *Mentés Könyvj.-be* parancsot. Lásd még: 'Intelligens üzenetek fogadása' című fejezet (87. oldal).

## Mentett oldalak megtekintése


Ha rendszeresen böngészünk olyan oldalakon, amelyek ritkán változnak, elmenthetjük ezeket az oldalakat offline böngészés céljából.

Lehetőségek a Mentett oldalak nézetben: *Megnyitás, Vissza az oldalra, Újratöltés, Törlés, Hírüz.-ek olvasása, Kapcsolat bontása, Áthely. mappába, Új*

*mappa, Kijelölés/elvetés, Átnevezés, Cache ürítése, Adatok, Kedvencekhez adás, Beállítások, Súgó, és Kilépés.*

- Oldal mentéséhez böngészés közben válasszuk az **Opciók**→ *Oldal mentése* parancsot. A mentett oldalakat az alábbi ikon jelzi:  - A mentett weboldal. A mentett oldalak nézetében mappákat is létrehozhatunk a mentett weboldalak tárolásához. A mappákat az alábbi ikon jelzi:  - Mentett weboldalak tartalmazó mappa.
- A Mentett oldalak nézet megnyitásához Könyvjelzők nézetben nyomjuk meg a  gombot. A Mentett oldalak nézetben egy oldal megnyitásához nyomjuk meg a  gombot.

Ha csatlakozni szeretnénk a webszolgáltatáshoz, és újból le szeretnénk tölteni az oldalt, válasszuk az **Opciók**→ *Újratöltés* parancsot. Az oldalakat mappákba rendezhetjük.

 **Megjegyzés:** Miután egy oldalt újratöltünk, a játékgép online üzemmódban marad.



## Letöltés

A böngésző segítségével például csengőhangokat, képeket, operátorlogókat és videoklipeket tölthetünk le.

A letöltött elemeket a játékgép megfelelő alkalmazása kezeli, például egy letöltött kép a **Multimédia**→ **Képek** mappába kerül.

## Letöltés közvetlenül a weboldalról

Elemek letöltése közvetlenül a weboldalról:

- Lapozzunk a hivatkozáshoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Megnyitás** parancsot.

## Vásárlás



**Megjegyzés:** A szerzői jogi védelem egyes esetekben tiltja a képek, csengőhangok és más tartalom másolását, módosítását vagy továbbítását.

Az elem letöltése:

- Lapozzunk a hivatkozáshoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Megnyitás** parancsot.
- Válasszuk a Buy (Vásárlás) hivatkozást.

## Elem megjelölése letöltés előtt

Letöltése előtt megtekinthetjük az elem adatait. Ilyen adat például az ár, a rövid ismertetés és a méret.




**Megjegyzés:** A szolgáltatótól kérdezzük meg, hogy az a szolgáltatás használható-e.

- Lapozzunk a hivatkozáshoz, és válasszuk az **Opciók**→ **Megnyitás** parancsot. Az elem adatai megjelennek a játékgép kijelzőjén.
- Ha le szeretnénk tölteni az elemet, válasszuk a **Elfogad** gombot, míg a letöltés elvetéséhez a **Mégse** gombot.



## A kapcsolat bontása

- Válasszuk az **Opciók**→ **Kapcsolat bontása** parancsot, vagy
- A böngészőből való kilépéshez, és a készenléti állapotba való visszatéréshez nyomjuk meg és tartjuk lenyomva a  gombot.

## A cache ürítése

A letöltött információkat és szolgáltatásokat a játékgép az átmeneti tárolójába menti el.



**Megjegyzés:** Ha jelszót igénylő bizalmas információkhoz próbáltunk hozzáférni vagy már hozzá is fértünk (például egy bankszámlához), minden használat után töröljük a játékgép cache-memóriáját. A




cache ürítéséhez válasszuk az **Opciók** → *Cache ürítése* lehetőséget.



**Szójegyzék:** A cache adatainak átmeneti tárolására szolgáló puffermemória.

## A böngésző beállításai

Válasszuk az **Opciók** → *Beállítások* lehetőséget:

- *Alapért. hozzáf. pont* – Ha meg szeretnénk változtatni az alapértelmezett hozzáférési pontot, a rendelkezésre álló hozzáférési pontok listájának megnyitásához nyomjuk meg a  gombot. Az aktuálisan kiválasztott hozzáférési pont van kijelölve. Bővebb információért lásd: 'Kapcsolat beállításai' című fejezet (45. oldal).
- *Képek megjelenítése* – Válasszuk ezt a lehetőséget, ha a böngészés közben látni akarjuk a képeket. Ha a *Nem* lehetőséget választjuk, később úgy tölthetünk le mégis képeket böngészés közben, ha az **Opciók** → *Kép megjelenítése* parancsot választjuk.
- *Szövegtördelés* – Válasszuk a *Ki* beállítást, ha nem szeretnénk a bekezdések szövegét automatikusan sorokra törölni, míg ellenkező esetben válasszuk a *Be* beállítást.
- *Betűméret* – A böngészőben öt betűméret használható: *Legkisebb*, *Kicsi*, *Normál*, *Nagy* és *Legnagyobb*.
- *Alapértelm. kódolás* – Annak biztosításához, hogy a böngésző a karaktereket megfelelően jelenítse meg, állítsuk be a szükséges nyelvtípust.

- *Cookie-k – Engedélyezve / Elutasítva*. A cookie-k fogadását és küldését engedélyezhetjük vagy letilthatjuk.
- *DTMF küldése – Mindig / Csak először*. A böngésző támogat olyan funkciókat, amelyekhez böngészés közben is hozzáférhetünk. Lehetőség van: telefonhívás kezdeményezésére, miközben egy böngészőoldalon vagyunk, hanghívás közben DTMF-jelek küldésére, a böngészőoldalon talált nevek és telefonszámok Névjegyzékbe mentésére. Adjuk meg, hogy a játékgép kérjen-e megerősítést, mielőtt hanghívás közben DTMF-jeleket küld el. Lásd még: "DTMF jelek" című rész (21. oldal).



# 14. Java™-alkalmazások



**Megjegyzés:** Ehhez a funkcióhoz be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezetékek nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.



Utastássor: **Menü**→ **Extrák**→ **Alkalmazások**

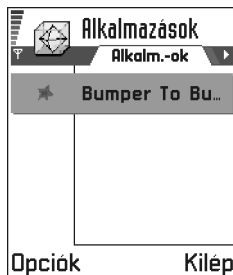
Az Alkalmazások alaplátetében a telepített Java-alkalmazásokat nyithatjuk meg, illetve távolíthatjuk el azokat. A Telepítés nézetben új Java-alkalmazásokat telepíthetünk (.JAD vagy .JAR kiterjesztésű fájlakat).



**Megjegyzés:** A játékgép a J2Micro Edition™ verziójú Java-alkalmazásokat támogatja. PersonalJava™-alkalmazásokat ne töltsünk le a játékgépre, mivel azok nem telepíthetők.

Amikor megnyitjuk az Alkalmazásokat, a játékgépre telepített Java-alkalmazások listáját látjuk.

Lehetőségek az Alkalmazások alaplátetében:  
*Megnyitás, Adatok*



*megjelenít, Beállítások, Eltávolítás, URL-cím megnyitása, Frissítés, Súgó és Kilépés*

- Lapozunk egy alkalmazáshoz, válasszuk az **Opciók**→ *Adatok megjelenít* parancsot, és ekkor a következők jelennek meg:
  - *Állapot* - Telepítve, Nyitva vagy Letöltve (csak Telepítés nézetben látható),
  - *Verzió* - az alkalmazás verziószáma,
  - *Gyártó* - az alkalmazás forgalmazója vagy gyártója,
  - *Méret* - az alkalmazásfájl mérete kilobájtban,
  - *Típus* - az alkalmazás rövid leírása,
  - *URL* - az interneten lévő tájékoztató oldal címe és
  - *Adatok* - az alkalmazásadatok mérete (például legmagasabb pontszámok) kilobájtban.
- Adatkapcsolat elindításához és az alkalmazásról további adatok megtekintéséhez lapozunk az alkalmazáshoz, és válasszuk az **Opciók**→ *URL-cím megnyitása* parancsot.
- Adatkapcsolat elindításához és az alkalmazás frissítésének ellenőrzéséhez lapozunk az alkalmazáshoz, és válasszuk az **Opciók**→ *Frissítés* parancsot.

Az alkalmazások az osztott memóriát használják. Lásd: 'Osztott memória' című fejezet (17. oldal).

## Java-alkalmazás telepítése

Telepítőfájlokat a játékgép fogadhat kompatibilis számítógépről, letölthet böngészés során, illetve fogadhat multimédia üzenetben, e-mail mellékletként vagy Bluetooth-kapcsolaton. Ha a fájl átviteléhez a PC Suite for Nokia N-Gage című programot használjuk, helyezzük a fájlt a játékgép **c:\nokial\installs** mappájába.





**FONTOS:** Csak olyan forrásból származó szoftvereket telepítsünk, amelyek megfelelő védelmet biztosítanak vírusok és egyéb ártalmas szoftverek ellen.




**Megjegyzés:** A Telepítés nézetben csak JAD vagy JAR kiterjesztésű Java-szoftvertelepítő fájlokat telepíthetünk.

Lehetőségek a Telepítés nézetben: *Telepítés, Adatok megjelenít, Eltávolítás, Súgó és Kilépés*

- 1 Az Alkalmazások alapnézetében a telepítőcsomagok megtekintéséhez a  gomb megnyomásával nyissuk meg a *Letöltve* nézetet.
- 2 Egy alkalmazás telepítéséhez lapozunk a telepítőfájlhoz, és válasszuk az **Opciók** → *Telepítés* parancsot.  
Másik megoldásként a játékgép memóriájában keressük meg a telepítőfájlt, jelöljük azt ki, és a telepítés elindításához nyomjuk meg a  gombot.



**Példa:** Ha e-mail mellékletként kaptuk a telepítőfájlt, nyissuk meg a Bejövő mappát, az e-mail üzenetet, majd a Mellékletek nézetet,


lapozunk a telepítőfájlhoz, és a telepítés elindításához nyomjuk meg a  gombot.

- 3 A telepítés megerősítéséhez nyomjuk meg az **Igen** gombot.  
A JAR-fájl szükséges a telepítéshez. Ha nem áll rendelkezésre, akkor a játékgép kérheti, hogy töltsük le. Ha az Alkalmazások számára nem adtunk meg hozzáférési pontot, akkor a telefon kéri, hogy adjunk meg egyet. JAR-fájl letöltésekor lehet, hogy a szerver eléréséhez meg kell adnunk egy felhasználónevet és egy jelszót. Ezeket az alkalmazás forgalmazójától vagy gyártójától kapjuk.  
Telepítés közben a játékgép ellenőrzi a telepítendő csomag teljességét. A kijelzőn megjelennek az ellenőrzés során kapott eredmények, és eldönthetjük, hogy folytatjuk-e a telepítést, vagy megszakítjuk azt. Miután a játékgép befejezte a szoftvercsomag teljességének ellenőrzését, az alkalmazást telepíti a készülékre.
- 4 A játékgép jelzi, ha befejezte a telepítést.  
Ha a telepítés után meg akarjuk nyitni a Java-alkalmazást, be kell lépünk az Alkalmazások alapnézetébe.



**Tipp!** Böngészés közben letölthetünk telepítőfájlokat, és azonnal telepíthetjük is azokat. Ekkor azonban a telepítés alatt a kapcsolat a háttérben megnyitva marad.

### Java-alkalmazás megnyitása

- Az Alkalmazások alapnézetében lapozzunk az alkalmazáshoz, és a  gomb megnyomásával nyissuk meg.

### Java-alkalmazás eltávolítása

- Az Alkalmazások alapnézetében válasszuk ki az alkalmazást, majd válasszuk az **Opciók**→ *Eltávolítás* parancsot.

*Engedélyt kér* - Az alkalmazás engedélyt kér, mielőtt létrehozza a csatlakozást.

*Letiltva* - A csatlakozás letiltása.

## Java-alkalmazások beállításai

A hiányzó alkalmazás-összetevők letöltéséhez szükséges alapértelmezett hozzáférési pont megadásához válasszuk az **Opciók**→ *Beállítások*→ *Alapért. hozzáf. pont* parancsot. A hozzáférési pontok létrehozásával kapcsolatban bővebb információkért lásd: 'Hozzáférési pontok' című fejezet (48. oldal).

Jelöljük ki egy alkalmazást, és válasszuk az **Opciók**→ *Beállítások* parancsot, majd az alábbiak valamelyikét:

- *Hozzáférési pont* - Válasszuk ki az alkalmazás által a további adatok letöltésére használandó hozzáférési pontot.
- *Hálózati csatlakozás* - Egyes Java-alkalmazások egy meghatározott hozzáférési ponttal létesített adathívást igényelnek. Ha nem adunk meg hozzáférési pontot, akkor a telefon kéri, hogy adjunk meg egyet. A lehetőségek:  
*Engedélyezett* - A csatlakozás értesítés nélkül létrejön.



# 15. Kezelő – alkalmazások és szoftverek telepítése





**Megjegyzés:** Az **Eszközök** mappában lévő funkciók használatához be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezetéknélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.

↔ Utasítássor: **Menü** → **Eszközök** → **Kezelő**

A Kezelő segítségével új alkalmazásokat és szoftvercsomagokat telepíthetünk a játékgépre, illetve ezeket eltávolíthatjuk. Ezenfelül ellenőrizhetjük a rendelkezésre álló memóriahelyet.

A Kezelő alapnézetében rendelkezésre álló lehetőségek: *Adatok megjelenít.*, *Tan. megjelenítése*, *Telepítés*, *Eltávolítás*, *Napló megtekintése*, *Napló küldése*, *Memória részletei*, *Súgó* és *Kilépés*

A Kezelőt megnyitva az alábbi elemekből álló listát láthatjuk:

- a Kezelőbe mentett telepítőcsomagok,
- részben telepített alkalmazások (ezeket a  jelzi) és
- teljesen telepített alkalmazások, amelyeket eltávolíthatunk (ezeket a  jelzi).



**Megjegyzés:** A Kezelőben csak a SIS kiterjesztésű szoftvertelepítő fájlokat használhatjuk.

- Lapozzunk egy telepítőfájlhoz, és válasszuk az **Opciók** → *Adatok megjelenít.* parancsot, és a következő, a szoftvercsomagra vonatkozó adatokat tekinthetjük meg: *Név*, *Verzió*, *Típus*, *Méret*, *Gyártó* és *Állapot*.
- Ha meg akarjuk jeleníteni a szoftvercsomag biztonsági tanúsítványának adatait, lapozzunk a szoftvercsomagra, és válasszuk az **Opciók** → *Tan. megjelenítése* parancsot. Lásd: 'Tanúsítványkezelés' című fejezet (53. oldal).



**Fontos:** Csak olyan forrásból származó szoftvereket telepítsünk, amelyek megfelelő védelmet biztosítanak a vírusok és egyéb ártalmas programok ellen.

Ne telepítsük azokat az alkalmazásokat, amelyeknél a Kezelő biztonsági figyelmeztetést ad.



**Tipp!** A Java™-alkalmazások telepítéséhez (.JAD vagy .JAR kiterjesztésű fájlok) nyissuk meg az Alkalmazásokat. Bővebb információért lásd: 'Java~alkalmazások' című fejezet (122. oldal).

## Szoftver telepítése

Azokat az alkalmazásokat telepíthetjük, amelyeket kifejezetten a Nokia N-Gage játékgéphez terveztek, vagy a Symbian operációs rendszerrel használhatók. A szoftvercsomag általában egy nagy méretű tömörített fájl, amely sok összetevő-fájlt tartalmaz.



**Megjegyzés:** Ha olyan programot telepítünk, amelyet nem kifejezetten a Nokia N-Gage játékgéphez terveztek, akkor az egészen másképpen működhet, és a megjelenése is más lehet, mint amit a Nokia N-Gage alkalmazásoknál megszoktunk.




**Fontos:** Ha olyan fájlt telepítünk, amely egy meglévő alkalmazás frissítésére vagy javítására szolgál, csak akkor tudjuk az eredeti alkalmazást visszaállítani, ha megvan az eredeti telepítőfájl vagy az eltávolított szoftvercsomag biztonsági mentése. Az eredeti alkalmazás visszaállításához először el kell távolítanunk az alkalmazást, majd újra kell telepítenünk azt az eredeti telepítőfájl vagy a biztonsági mentés használatával.




**Tipp!** Ha meg akarjuk nézni, hogy milyen szoftvercsomagokat telepítettünk vagy távolítottunk el, és mikor, válasszuk az **Opciók** → *Napló megtekintése* parancsot.

- 1 Telepítőcsomagokat a játékgép fogadhat kompatibilis számítógépről, de letölthetjük azt böngészés során is, illetve fogadhatunk csomagot multimédia üzenetben, e-mail mellékletként vagy Bluetooth-kapcsolaton. Ha


a fájl átviteléhez a PC Suite for Nokia N-Gage című programot használjuk, helyezük a fájlt a játékgép **c:\nokia\installs** mappájába.

- 2 Telepítőcsomagokat egy kompatibilis számítógépről is átmásolhatunk a játékgépre, a DKE-2 Mini-B USB-kábel segítségével. Ha a Microsoft Windows Intézővel másolunk fájlokat a CD-ROM-ról a Nokia N-Gage játékgépre, akkor a memóriakártyára (helyi lemezre) másoljuk azokat.
- 3 A telepítés elindításához nyissuk meg a Kezelőt, lapozzunk a telepítőcsomaghoz, és válasszuk az **Opciók** → *Telepítés* parancsot. Másik megoldásként a játékgép memóriájában vagy a memóriakártyán keressük meg a telepítőfájlt, jelöljük azt ki, és a telepítés elindításához nyomjuk meg a  gombot.




**Példa:** Ha e-mail mellékletként kaptuk a telepítőfájlt, nyissuk meg a Bejövő mappát, az e-mail üzenetet, majd a Mellékletek nézetet, lapozzunk a telepítőfájlhoz, és a telepítés elindításához nyomjuk meg a  gombot.

Telepítés közben a játékgép ellenőrzi a telepítendő csomag teljességét. A kijelzőn megjelennek az ellenőrzés során kapott eredmények, és eldönthetjük, hogy folytatjuk-e a telepítést, vagy megszakítjuk azt. Miután a játékgép befejezte a szoftvercsomag teljességének ellenőrzését, az alkalmazást telepíti a készülékre.

 **Tipp!** A telepítési naplót elküldhetjük az ügyfélszolgálatnak, így ők láthatják, mit telepítettünk és töröltünk. Ehhez válasszuk az **Opciók**→ *Napló küldése*→ *SMS-ben* vagy *E-mailben* parancsot. (Ez utóbbi csak megfelelő e-mail beállításoknál érhető el).


## Szoftver eltávolítása

- 1 Ha el akarunk távolítani egy szoftvercsomagot, lapozzunk a szoftverre, és válasszuk az **Opciók**→ *Eltávolítás* parancsot.
- 2 Az eltávolítás megerősítéséhez nyomjuk meg az **Igen** gombot.


 **Fontos:** Ha eltávolítunk egy szoftvert, azt csak akkor tudjuk újratelepíteni, ha megvan az eredeti telepítőfájl vagy az eltávolított szoftvercsomag biztonsági mentése. Ha eltávolítunk egy szoftvercsomagot, az adott szoftverrel létrehozott dokumentumokat nem tudjuk többé megnyitni. Ha egy másik szoftvercsomag működése függ az eltávolított szoftvercsomagtól, akkor lehet, hogy a másik szoftvercsomag nem fog működni. Részletekért olvassuk el a telepített szoftvercsomag dokumentációját.

## A memóriafelhasználás megtekintése


- A memóriánézet megnyitásához válasszuk az **Opciók**→ *Memória részletei* parancsot.

 **Megjegyzés:** Ha van memóriakártya a játéképben, két memóriánézet közül választhatunk: az egyik a *Készülékmemória*, a másik a *Memóriakártya*. Ha nincs memóriakártya a telefonban, csak a *Készülékmemória* használható.

A memóriánézet megnyitásakor a játékép kiszámolja az adatok tárolására és az új szoftverek telepítésére rendelkezésre álló szabad memóriaterületet. A memóriánézetekben megnézhetjük az egyes adatcsoportok memóriafelhasználását: *Naptár*, *Névjegyzék*, *Dokumentum*, *Üzenetek*, *Képek*, *Hangfájlok*, *Videofájlok*, *Programok*, *Foglalt mem.* és *Szabad mem.*

 **Tipp!** Ha a játékép memóriája kezd megtelni, távolítsunk el néhány dokumentumot, vagy helyezzük át ezeket a memóriakártyára. Lásd még: *'Hibakeresés'* című fejezet (136. oldal).

# 16. Kapcsolatok


 **Megjegyzés:** Az **Eszközök** mappában lévő funkciók használatához be kell kapcsolni a játékgépet. Ne kapcsoljuk be a játékgépet olyan helyen, ahol a vezeték nélküli készülékek használata tilos, illetve ahol azok interferenciát vagy veszélyt okozhatnak.

➡ Utasításor: **Menü**→ **Eszközök**→ **Bluetooth**

A játékgépről más kompatibilis készülékre, például telefonra vagy számítógépre adatokat tudunk továbbítani a Bluetooth-kapcsolat használatával.


## Bluetooth-kapcsolat



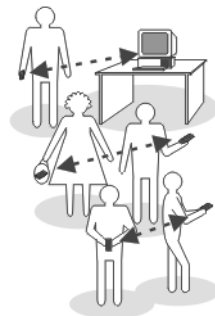
 **Megjegyzés:** A Nokia N-Gage játékgép kompatibilis és megfelel az 1.1-es Bluetooth-szabványnak. Ennek ellenére a játékgép és egy másik Bluetooth-eszköz közötti kapcsolat létrehozhatósága nem garantált, és a kompatibilitástól függ. A Bluetooth-eszközök egymás közti kompatibilitásáról szóló bővebb információkat az adott termék felhasználói kézikönyvében találhat, vagy segítséget kérhet a termék gyártójától is.

A két- vagy többszemélyes játékokat Bluetooth-kapcsolattal és ugyanazon játékkal rendelkező

kompatibilis eszközökön játszhatunk. Lásd: 'Játékok' című fejezet (31. oldal). A Bluetooth funkciót Offline üzemmódban is használhatjuk; ebben a profilban a készülék nem tud vezeték nélküli telefonhívásokat fogadni és kezdeményezni. Lásd: 'Offline üzemmód' című fejezet (102. oldal).

 **Tipp!** Bluetooth-kapcsolaton keresztül játékokat is játszhatunk egy másik játékgéppel.

A Bluetooth költségmentes vezeték nélküli kapcsolatot biztosít két, egymástól 10 méteres távolságon belül elhelyezkedő készülék között. A Bluetooth-kapcsolat használható játékhöz, képek, videók, szövegek, névjegykártyák, naptári jegyzetek küldésére, továbbá csatlakozhatunk Bluetooth funkcióval rendelkező kompatibilis készülékekhez, például számítógépekhez.





Mivel a Bluetooth-készülékek rádióhullámok használatával kommunikálnak, a játékgepet és a másik Bluetooth-készüléket nem kell egymás felé irányítani.

A két készülék maximum 10 méterre helyezkedhet el egymástól, bár a kapcsolat érzékeny lehet akadályok – például falak vagy egyéb elektronikus készülékek – okozta interferenciára.

A Bluetooth használata fogyasztja az akkumulátort, és a játékgep üzemideje csökken. Ezt vegyük figyelembe akkor is, amikor egyéb műveleteket hajtunk végre a játékgeppel.


Korlátozások lehetnek érvényben a Bluetooth-készülékek használatára vonatkozóan. Ezt ellenőrizzük a helyi hatóságoknál.

## Bluetooth-alkalmazás aktiválása az első alkalommal


Amikor a Bluetooth-alkalmazást az első alkalommal aktiváljuk, a játékgep kéri, hogy adjunk neki egy Bluetooth-nevet.

- Írjunk be egy (maximum 30 betűből álló) nevet, vagy használjuk az alapértelmezett „Nokia N-Gage” nevet. Ha úgy küldünk adatokat a Bluetooth funkció használatával, hogy még nem adtunk nevet a játékgepünknek, akkor az alapértelmezett név lesz látható.


## Bluetooth-beállítások

A Bluetooth-beállítások módosításához lapozunk a módosítandó beállításhoz, és nyomjuk meg a  gombot.




- *Bluetooth* – A Bluetooth használatához válasszuk a *Be* lehetőséget. Ha a *Ki* lehetőséget választjuk, akkor az összes aktív Bluetooth-kapcsolat megszakad, és a Bluetooth nem használható adatok küldésére vagy fogadására.
  - *Készülék láthatósága* – Ha a *Mindenki látja* beállítást választjuk, akkor játékgepünket a többi Bluetooth funkcióval rendelkező készülék a keresés után látni fogja. Ha a *Rejtett* lehetőséget választjuk, akkor a játékgepet a többi készülék nem fogja megtalálni a keresés során.
-  **Megjegyzés:** Miután aktiváltuk a Bluetooth funkciót, és *Készülék láthatósága* beállításnál a *Mindenki látja* elemet választottuk, a telefon és a neve láthatóvá válik a többi Bluetooth funkcióval rendelkező készülék használója számára.
- *Saját Bluetooth-név* – A játékgepnek adjunk egy Bluetooth-nevet. Miután aktiváltuk a Bluetooth funkciót, és *Készülék láthatósága* beállításnál a *Mindenki*


látja lehetőséget adtuk meg, akkor ez a név láthatóvá válik a többi Bluetooth funkcióval rendelkező készülék használója számára.


 **Tipp!** Amikor készülékeket keresünk, egyes Bluetooth-készülékek csak az egyéni Bluetooth-címüket (készülékcímet) jelenítik meg. Ha kíváncsiak vagyunk a saját játékgépünk egyéni Bluetooth-címére, akkor készenléti állapotban írjuk be a **\*#2820#** kódot.

## Adatok küldése Bluetooth-on


 **Megjegyzés:** Egyszerre csak egy aktív Bluetooth-kapcsolatunk lehet.

- 1 Nyissuk meg az alkalmazást, amelyben az elküldendő tétel van. Ha például egy képet szeretnénk küldeni egy kompatibilis készülékre, a Képek alkalmazást nyissuk meg, videoklip küldéséhez pedig a Videólejátszó alkalmazást.
- 2 Lapozzunk az elküldendő tételhez, például egy képhez, és válasszuk az **Opciók** → **Küldés** → **Bluetooth-on** parancsot.

 **Tipp!** Ha Bluetooth-on szeretnénk szöveget küldeni (SMS helyett), nyissuk meg a Jegyzetek alkalmazást, írjuk be a szöveget, és válasszuk az **Opciók** → **Küldés** → **Bluetooth-on** parancsot.

- 3 A játékgép elkezd keresni a hatósugáron belül lévő készülékeket. A hatósugáron belül lévő Bluetooth-készülékek egyenként megjelennek a kijelzőn. Láthatjuk a készülék ikonját, a Bluetooth-névét, a típusát és egy rövid nevet. A párosított készülékeket a  jelzi.



 **Megjegyzés:** Ha már korábban kerestünk Bluetooth-készülékeket, akkor először annak a keresésnek a listája jelenik meg. Új keresés elindításához válasszuk a **További készülék** lehetőséget. Ha kikapcsoljuk a játékgépet, akkor a készüléklista törlődik, és az adatküldés előtt meg kell ismételniünk a készülékkeresést.

- A keresés megállításához nyomjuk meg a **Leállít** gombot. A készüléklistába nem kerül több tétel, és azokkal a készülékekkel hozhatunk létre kapcsolatot, amelyeket már megtaláltunk.
- 4 Lapozzunk a csatlakoztatandó készülékhez, és nyomjuk meg a **Kiválaszt** gombot. Az elküldendő tétel bekerül a Kimenő mappába, és a kijelzőn a **Csatlakozás** üzenet jelenik meg.

## 5 Párosítás (ha ezt a másik készülék nem kéri, lásd: 6. lépés)

- Ha a másik készülék az adatátvitel előtt kéri a párosítást, akkor egy hangjelzést hallunk, és be kell írunk a kódot.
- Hozzuk létre a saját kódunkat (1–16 karakter, csak szám), és a másik Bluetooth-készülék használatával állapotunk meg abban, hogy ugyanezt a kódot használja. Ezt a kódot csak egyszer kell használnunk, és nem kell megjegyezni.
- A párosítás után a készülék bekerül a Párosított készülékek nézetbe.



**Szójegyzék:** A párosítás azonosítást jelent.

A Bluetooth funkcióval rendelkező készülékek felhasználói megegyeznek egy kódban, amelyet közösen használnak a készülékeik számára, így párosítják azokat. A felhasználói felülettel nem rendelkező készülékeknek gyárilag beállított kódjuk van.

## 6 Amikor a kapcsolat sikeresen létrejött, a kijelzőn az *Adatok küldése* üzenet jelenik meg.



**Megjegyzés:** A Bluetooth-on keresztül fogadott adatok az Üzenetek alkalmazás Bejövő mappájába kerülnek. Bővebb információért lásd: 85. oldal.






**Megjegyzés:** Ha a küldés nem sikerül, a telefon törli az üzenetet vagy az adatot. Az Üzenetek alkalmazás Piszkozatok mappája nem menti a Bluetooth-on elküldött üzeneteket.




## A különböző Bluetooth-készülékek ikonjai:

-  - Számítógép
-  - Telefon
-  - Egyéb
-  - Ismeretlen

## A Bluetooth-kapcsolat állapotának ellenőrzése

- Ha készenléti állapotban a  ikon látható, a Bluetooth funkció aktív.
- Ha a  ikon villog, a játékgép egy másik készülékkel megpróbál kapcsolatot létrehozni.
- Ha a  ikon folyamatosan látható, a Bluetooth-kapcsolat aktív.

## Párosított készülékek nézet

A készülékek párosítása leegyszerűsíti és felgyorsítja a készülékkeresést. A párosított készülékek könnyebben felismerhetők, azokat a  ikon jelzi a keresés eredménylistájában. A Bluetooth alaphétközében a párosított készülékek listájának  megjelenítéséhez nyomjuk meg a  gombot.

Lehetőségek a párosított készülékek nézetben: *Új párosít. eszköz, Kapcsolódás / Kapcsolat bontása, Becenév, Törlés, Mindegyik törlése, Jogosult / Jogosulatlan, Súly és Kilépés.*


## Készülék párosítása


- 1 A Párosított készülékek nézetben válasszuk az **Opciók** → *Új párosít. eszköz* parancsot. A játékgép elkezd keresni a hatósugáron belül lévő készülékeket.

Ha már korábban kerestünk Bluetooth-készülékeket, akkor először annak a keresésnek a listája jelenik meg. Új keresés elindításához válasszuk a **További készülék** lehetőséget.

- Lapozunk a párosítandó készülékhez, és nyomjuk meg a **Kiválaszt** gombot.
- Kódok cseréjéhez lásd: 5. lépés (Párosítás), az előző részben. A készülék bekerül a Párosított készülékek listájába.

### Párosítás törlése

- A Párosított készülékek nézetben lapozunk a készülékhez, amelynek a párosítását meg akarjuk szüntetni, és nyomjuk meg a  gombot, vagy válasszuk az **Opciók** → **Törlés** parancsot. A készülék eltűnik a Párosított készülékek listájából, és a párosítása megszűnik.
- Ha az összes párosítást meg akarjuk szüntetni, válasszuk az **Opciók** → **Mindegyik törlése** parancsot.


 **Megjegyzés:** Ha éppen csatlakozunk egy készülékre, amelynek a párosítását meg akarjuk szüntetni, a párosítást megszüntethetjük, de a csatlakozás aktív marad.


### Becenévek hozzárendelése a párosított készülékekhez

Annak érdekében, hogy könnyebben felismerhessünk egy adott készüléket, hozzárendelhetünk egy rövid nevet (becenét). Ezt a nevet a játékgép a memóriájában

tárolja, és más Bluetooth-készülékek használói nem láthatják.

- Becenév hozzárendeléséhez lapozunk a készülékhez, és válasszuk az **Opciók** → **Becenév** parancsot. Írjuk be a becenevet, és nyomjuk meg az **OK** gombot.

 **Példa:** A könnyebb felismerhetőség érdekében adjunk becenevet a barátunk Bluetooth funkciós készülékének vagy a saját számítógépünknek.

 **Megjegyzés:** Olyan nevet válasszunk, amelyet könnyen meg tudunk jegyezni. Ezután, ha elkezdjük a készülékek keresését, vagy egy készülék kapcsolatot ker, az általunk választott beceneven azonosíthatjuk a készüléket.

### Készülék jogosultságának vagy jogosulatlanságának beállítása


Miután párosítottunk egy készüléket, beállíthatjuk, hogy jogosult vagy jogosulatlan legyen:

#### Jogosulatlan

(alapértelmezett) – Az erről a készülékről érkező csatlakozási kérést minden alkalommal külön el kell fogadni.



**Jogosult** – A játékgépünk és ezen készülék között a csatlakozás értesítés nélkül létrejöhet. Nincsen szükség külön elfogadásra vagy



feljogosításra. Ezt az állapotot használjuk a saját készülékeinkhez, például a számítógépünkhöz, vagy olyan készülékekhez, amelyek tulajdonosában megbízunk. A Párosított készülékek nézetben a jogosult készülékeket a  ikon jelzi.

- A Párosított készülékek nézetben lapozzunk egy készülékhez, és válasszuk az **Opciók** → *Jogosult / Jogosulatlan* parancsot.

## Adatok fogadása Bluetooth-on

Amikor Bluetooth-on keresztül fogadunk adatokat, egy hangjelzés hallható, és a telefon megkérdezi, hogy fogadjuk-e a Bluetooth-üzenetet. Ha elfogadjuk, a  ikon jelenik meg, és a tétel bekerül az Üzenetek alkalmazás Bejövő mappájába. A Bluetooth-üzeneteket a  jelzi. Bővebb információkért lásd: 85. oldal.

## Bluetooth-kapcsolat bontása

A Bluetooth-kapcsolat automatikusan megszakad az adatok küldése vagy fogadása után.

## A játékép csatlakoztatása számítógéphez

A Bluetooth-kapcsolaton keresztüli kompatibilis számítógépre való csatlakozásra és a PC Suite for Nokia N-Gage című program telepítésére vonatkozó tudnivalók a CD-ROM „Szoftver” című részében található **PC Suite**

**telepítési útmutatóban** olvashatók. A PC Suite for Nokia N-Gage program használatát a program **online súgója** ismerteti részletesen.



**Megjegyzés:** A PC Suite program nem működik USB-kábelen keresztül, ezért a programot csak Bluetooth-kapcsolaton keresztül használjuk.



**Megjegyzés:** A Nokia Audio Manager nem működik Bluetooth-kapcsolaton keresztül, hanem csak USB-kábellel használható.

## A CD-ROM használata

A CD automatikusan elindul, miután behelyeztük a kompatibilis számítógép CD-meghajtójába. Ha nem, tegyük az alábbiakat:

- 1 Kattintsunk a **Start** gombra, és indítsuk el a Programok → Windows Intéző programot.
- 2 A CD-lemezen keressük meg a **NokiaN-Gage.exe** nevű fájlt, és kattintsunk rá duplán. Ekkor a CD kezelőfelülete nyílik meg.
- 3 A PC Suite for Nokia N-Gage programot a „Szoftver” részben találjuk. Kattintsunk duplán a „PC Suite for Nokia N-Gage” gombra. A Telepítés varázsló végigvezet minket a telepítési folyamaton.



**Megjegyzés:** A PC Suite program nem működik USB-kábelen keresztül, ezért a programot csak Bluetooth-kapcsolaton keresztül használjuk.

## A játékgép használata modemként internetes csatlakozáshoz vagy faxüzenetek küldéséhez és fogadásához



A részletes telepítési utasításokat a játéggéppel kapott CD-lemezen lévő **Nokia Modem Options programcsomag Üzembe helyezési útmutatójában** találjuk.

## SyncML – távoli szinkronizálás



**Megjegyzés:** A SyncML alkalmazást a CD-ROM-ról kell letölteni.

A SyncML alkalmazás lehetővé teszi, hogy a játéggépen lévő naptárt és a névjegyzéket szinkronizáljuk a számítógépeken vagy az interneten található különböző naptár- és címjegyzék-alkalmazásokkal. A szinkronizálás GSM-adathíváson, csomagkapcsolt adatátvitelen keresztül történik.

A szinkronizáló alkalmazás SyncML technológiát használ a szinkronizáláshoz. A SyncML-kompatibilitásra vonatkozó bővebb információkért forduljunk ahhoz az értékesítőhöz, amelynek naptár- vagy címjegyzék-alkalmazásával akarjuk a játékgép adatait szinkronizálni.

Lehetőségek a SyncML

főnézetében: *Szinkronizálás, Új szinkr. üzemmód, Szinkr. mód szerk., Törlés, Napló megtekintése, Súlyó és Kilépés.*

## Új szinkronizáló üzemmód létrehozása



**Szójegyzék:** A szinkronizáló üzemmód a távoli kiszolgáló beállításait tartalmazza. Ha az adatainkat több szerverrel vagy alkalmazással akarjuk szinkronizálni, létrehozhatunk több szinkronizáló üzemmódot is.

- Ha még nem adtunk meg egy üzemmódot sem, a játékgép megkérdezi, hogy létre akarunk-e hozni egy új üzemmódot. Válasszuk az **Igen** lehetőséget. Ha a meglévők mellé egy új üzemmódot akarunk létrehozni, válasszuk az **Opciók** → **Új szinkr. üzemmód** parancsot. Adjuk meg, hogy az alapértelmezett beállításokat akarjuk-e használni, vagy az új üzemmód alapjául egy meglévő üzemmódból másoljuk át az értékeket.
- Határozzuk meg az alábbiakat:  
*Szinkr. mód neve* - Adjunk az üzemmódnak egy beszédes nevet.  
*Kapcsolat típusa* / *Központ címe* / *Port* / *HTTP-azonosítás* - A megfelelő adatokért forduljunk a szolgáltatóhoz vagy a rendszergazdához.  
*Hozzáférési pont* - Válasszuk ki az adatcsatlakozáshoz használandó hozzáférési pontot. Bővebb információkért lásd: '*Kapcsolat beállításai*' című fejezet (45. oldal).

*Felhasználónév* – A szinkronizáló szerverhez használandó felhasználónevéünk. A megfelelő felhasználónévért forduljunk a szolgáltatóhoz vagy a rendszergazdához.

*Jelszó* – Írjuk be a jelszavunkat. A megfelelő jelszóért fordulunk a szolgáltatóhoz vagy a rendszergazdához. *Naptár* – Ha szinkronizálni akarjuk a naptárunkat, válasszuk az *Igen* lehetőséget.



*Távoli naptár* – Írjuk be a kiszolgálón lévő távoli naptár elérési útvonalát. Ezt meg kell adnunk, ha az előzőekben a *Naptár* beállításnál az *Igen* lehetőséget adtuk meg.

*Névjegyzék* – Ha szinkronizálni szeretnénk a névjegyzéket, válasszuk az *Igen* beállítást.

*Távoli névjegyzék* – Írjuk be a szerveren lévő távoli címjegyzék útvonalát. Ezt meg kell adnunk, ha az előzőekben a *Névjegyzék* beállítása *Igen* volt.

- 3 A beállítások mentéséhez nyomjuk meg a **Kész** gombot.

## Adatok szinkronizálása

A SyncML alapnézetében a különböző üzemmódok láthatók. Azt is látjuk, hogy az üzemmód melyik protokollt használja:  http vagy  WAP, valamint hogy milyen típusú adatokat szinkronizálunk: Naptár, Névjegyzék vagy mindkettő.



- 1 Az alapnézetben lapozunk egy üzemmódhoz, és válasszuk az **Opciók** → *Szinkronizálás* parancsot. A szinkronizálás állapotát a kijelző alján láthatjuk. Ha a szinkronizálást meg akarjuk szakítani, mielőtt véget érne, nyomjuk meg a **Mégse** gombot.
- 2 A program értesít, amikor a szinkronizálás befejeződött.
  - A szinkronizálás befejezése után nyomjuk meg **Napló** gombot, vagy válasszuk az **Opciók** → *Napló megtekintése* parancsot: ekkor egy naplófájl nyílik meg, amely a szinkronizálás állapotát (*Sikeres* vagy *Hiányos*) mutatja, valamint megnézhetjük, hogy hány naptár- vagy névjegyzékbejegyzés jött létre, frissült, töröltött, illetve hánynak volt sikertelen a szinkronizálása a telefonon vagy a kiszolgálón.

# 17. Hibakeresés

## Kevés memória

Ha a következő üzenetek jelennek meg a játékgép kijelzőjén, akkor kevés a szabad memória, és adatokat kell törölnünk: *A művelet végrehajtásához nincs elég memória. Előbb töröljön adatokat.* vagy *Kevés a memória. Töröljön adatokat.* Ha látni szeretnénk, hogy milyen adatok vannak a telefonon, és a különböző adatcsoportok mennyi memóiahelyet foglalnak el, nyissuk meg a **Eszközök**→**Kezelő** alkalmazást, és válasszuk az **Opciók**→**Memória részletei** menüpontot.

**Előfordulhat, hogy rendszeresen törölnünk kell a következő elemeket annak érdekében, hogy a memória ne teljen meg:**

- az Üzenetek alkalmazás Bejövő, Piszkozatok és Elküldött mappájában lévő üzeneteket,
- a postafiókból a játékgép memóriájába letöltött e-mail üzeneteket,
- a mentett böngészőoldalakokat és
- a Képek alkalmazásban lévő képeket.

Ha névjegyzék-információt, naptárjegyzeteket, hívásidőmérőket, játékok pontszámain vagy bármely más adatot akarunk törölni, nyissuk meg a megfelelő alkalmazást, és töröljük ott az adatokat.

Ha több elemet törölünk egyszerre, és a következő üzenetek egyike megjelenik: *A művelet végrehajtásához nincs elég memória. Előbb töröljön adatokat.* vagy *Kevés a memória. Töröljön*

*adatokat,* akkor próbáljuk meg egyesével törölni azokat, kezdve a legkisebbel.

**A naptár memóriájának törlése** - Ha egyszerre több eseményt akarunk törölni, nyissuk meg a Havi nézetet, és válasszuk az **Opciók**→**Tétel törlése**→menüpontot, majd az alábbiak valamelyikét:

- **Dátum előtti** - egy bizonyos dátum előtti naptári tételek törlése. Írjuk be azt a dátumot, amely előtt az összes naptári jegyzetet törölni akarjuk.
- **Minden tétel** - az összes naptári bejegyzés törlése.

**Naplóinformáció törlése** - Ha a napló tartalmát, az Utolsó hívások listáját, és az Üzenetek kézbesítési jelentéseit végleg törölni akarjuk, nyissuk meg a Naplót, és válasszuk az **Opciók**→**Napló törlése** menüpontot, vagy a **Beállítások**→**Napló időtartama**→**Nincs napló** menüpontot.

**Az adatok tárolásának különböző módjai:**

- használjuk a PC Suite for Nokia N-Gage programot az adatok számítógépre mentéséhez, lásd: [133.](#) oldal,
- a képeinket küldjük el a saját e-mail címünkre, és a számítógépünkön mentsük azokat, vagy
- küldjük el fájljainkat Bluetooth-kapcsolaton keresztül egy kompatibilis eszközre.



## Kérdések és válaszok

### A játékgép kijelzője

- Kérdés: Amikor bekapcsolom a játékgépet, miért jelennek meg hibás, nem megfelelő színű, vagy fényes pontok a kijelzőn?  
Válasz: Ez az aktív mátrixkijelző normális tulajdonsága. A játékgép kijelzője többféle kapcsolóelemet tartalmaz a pixelek vezérlésre. Előfordulhat, hogy a kijelzőn a pontok hiányosan, nem megfelelő színnel vagy fényesen jelennek meg.

### Bluetooth

- Kérdés: Miért nem tudom bontani a Bluetooth-kapcsolatot?  
Válasz: Ha egy másik készülék párosítást végez a játékgépünkkel, de nem küld adatokat, és nyitva hagyja a kapcsolatot, akkor a kapcsolat bontásának egyetlen módja, ha a Bluetooth-kapcsolatot teljes egészében kikapcsoljuk. Nyissuk meg a Bluetooth funkciót, és válasszuk a *Bluetooth* → *Ki lehetőséget*.
- Kérdés: Miért nem találok a barátom Bluetooth funkciók készülékét?  
Válasz: Ellenőrizzük, hogy mindkét készüléken aktiválva van-e a Bluetooth.  
Ellenőrizzük, hogy a két készülék közötti távolság nem nagyobb-e, mint 10 méter, és hogy a készülékek között nincsenek-e falak vagy egyéb akadályok.  
Ellenőrizzük, hogy a másik készülék nincs-e 'Rejtett' üzemmódban.

### Multimédia üzenetek

- Kérdés: Mi a teendő akkor, ha a játékgép nem tud multimédia üzeneteket letölteni, mert a memória megtelt?  
Válasz: A szükséges szabad memóriahely mennyiségéről hibáüzenet értesít: *Nincs elég memória az üzenet letöltéséhez. Töröljön néhány adatot*. Ha látni szeretnénk, hogy milyen adatok vannak a telefonon, és a különböző adatcsoportok mennyi memóriahelyet foglalnak el, nyissuk meg a **Eszközök** → **Kezelő** alkalmazást, és válasszuk az **Opciók** → *Memória részletei* menüpontot. Miután memóriahelyet szabadítottunk fel, a multimédia üzenetközpont automatikusan megpróbálja újra kézbesíteni a multimédia üzeneteket.
- Kérdés: Mi a teendő, ha a játékgép a következő üzenetet jeleníti meg: *Az MMS-üzenet nem tölthető le. A hálózati csatlakozás már használatban van?*  
Válasz: Bontsunk minden aktív adatkapcsolatot. A multimédia üzenetek nem fogadhatók, ha egy másik olyan adatkapcsolat aktív, amely más átjárócímet használ böngészéshez vagy e-mailhez.
- Kérdés: Hogyan bonthatom az adatkapcsolatot, ha a játékgép újra és újra elindítja azt? A röviden megjelenő üzenetek: *Üzenet letöltése vagy Kísérlet az üzenet újbóli letöltésére* Mi történik?  
Válasz: A játékgép megpróbál letölteni egy multimédia üzenetet a multimédia üzenetközpontból. Ellenőrizzük, hogy a multimédia üzenetek beállításait megfelelően adtuk-e meg, és nem írtuk be hibásan a telefonszámokat vagy címekeket. Az **Üzenetek**

alkalmazásban válasszuk az **Opciók**→ *Beállítások*→ *Multimédia üzenet* menüpontot.

Ha a játékgépet le akarjuk állítani az adatcsatlakozás létrehozásában, az alábbi lehetőségek közül választhatunk: Az **Üzenetek** alkalmazásban válasszuk az **Opciók**→ *Beállítások*→ *Multimédia üzenet* menüpontot.

- Válasszuk az *Üzenet érkezések*→ *Letöltés később* beállítást, ha azt szeretnénk, hogy a multimédia üzenetközpont az üzenetet a későbbi letöltésig, például a beállítások ellenőrzéséig, tárolja. E módosítás után a játékgépnek még mindig információkat kell küldenie a hálózatra. Amikor az üzenetet később le akarjuk tölteni, válasszuk a *Letöltés azonnal* menüpontot.
- Válasszuk az *Üzenet érkezések*→ *Üz. elutasítása* beállítást, ha nem akarjuk fogadni a beérkező multimédia üzeneteket. E módosítás után a játékgépnek már nem kell információkat küldenie a hálózatra, és a multimédia üzenetközpont töröl minden kézbesítésre váró multimédia üzenetet.
- Ha egyáltalán nem akarunk multimédia üzeneteket fogadni, válasszuk a *Multimédia fogadása*→ *Ki* menüpontot. Ezután a játékgép nem kezdeményez semmilyen, a multimédia üzenetekkel kapcsolatos hálózati kapcsolatot.

## Képek

- Kérdés: Használható a megnyitni kívánt kép formátuma? Válasz: A támogatott képformátumokra vonatkozó bővebb információkért lásd: 67. oldal.

## Zene

- Kérdés: Miért nem tudom átmásolni a zeneszámokat a játékgépre? Válasz: Győződjünk meg róla, hogy van elegendő hely a memóriakáryán. Ha szükséges, töröljünk zenéket a memóriakáryáról.

## Játékok

- Kérdés: Miért nem tudok játszani a kiválasztott játékkal? Válasz: Ellenőrizzük, hogy a választott játék memóriakáryája benne van-e a játékgépben.

## Üzenetek

- Kérdés: Miért nem tudok egy névjegykártyát kijelölni? Válasz: Ha a Névjegyzékben nem tudunk egy névjegykártyát kiválasztani, akkor a névjegykártya nem rendelkezik telefonszámmal vagy e-mail címmel. A Névjegyzék alkalmazásban adjuk meg a hiányzó adatokat.

## Naptár

- Kérdés: Miért hiányoznak a hetek számai? Válasz: Ha a Naptár beállításainál a hét kezdőnapjaként nem a hétfőt adtuk meg, a hetek számai nem jelennek meg.

## Böngésző

- Kérdés: *Nincs h.férési pont megadva. Adjon meg egyet a Böngészőbeállításokban.* Válasz: Adjuk meg a megfelelő böngészőbeállításokat. Útmutatásért forduljunk a böngészőszolgáltatóhoz. Lásd: 'A játékgép beállítása a böngészőszolgáltatáshoz' című fejezet (115. oldal).

## Napló

- Kérdés: Miért üres a napló?  
Válasz: Valószínűleg szűrőt állítottunk be, és nem történt a szűrésnek megfelelő kommunikációs esemény. Ha minden eseményt látni akarunk, válasszuk az **Opciók** → **Szűrés** → **Minden kommunik.** menüpontot.

## Számítógépes kapcsolat

- Kérdés: Miért nem tudom csatlakoztatni a játékgépet a számítógéphez?  
Válasz: Ellenőrizzük, hogy a számítógépen telepítettük és elindítottuk a PC Suite for Nokia Nokia N-Gage című programot. Lásd a **PC Suite telepítési útmutatója** című részt a „Szoftver” című részében. A PC Suite for Nokia N-Gage program használatát a program **online súgója** ismerteti részletesen.



**Megjegyzés:** A PC Suite program nem működik USB-kábelen keresztül, ezért a programot csak Bluetooth-kapcsolaton keresztül használjuk.



## Elérési kódok

- Kérdés: Mi a jelszó a biztonsági, a PIN- és a PUK-kódhoz?  
Válasz: Az alapértelmezett biztonsági kód az **12345**. Ha elfelejtjük vagy elvesztjük a biztonsági kódot, forduljunk a játékgép értékesítőjéhez.  
Ha elfelejtettük vagy elvesztettük a PIN- vagy a PUK-kódot, vagy nem kaptunk ilyen kódot, forduljunk a hálózati szolgáltatóhoz.



A jelszavakra vonatkozó információkért forduljunk a hozzáférési pont szolgáltatójához, például a kereskedelmi internetszolgáltatóhoz (ISP), a böngészőszolgáltatóhoz vagy a hálózat üzemeltetőjéhez.

## Az alkalmazás nem válaszol

- Kérdés: Hogyan lehet bezárni egy olyan alkalmazást, amelyik nem válaszol?

Válasz: A  gombot megnyomva nyissuk meg az alkalmazásváltó ablakot. Lépkedjünk a megfelelő alkalmazásra, és a bezáráshoz nyomjuk meg a  gombot.

## Túl sok alkalmazás van megnyitva

- Kérdés: Miért ilyen lassú a játék, amellyel játszom?  
Válasz: Túl sok alkalmazás van megnyitva. Zárjuk be a nem használt alkalmazásokat, a  gomb nyomva tartásával. Lépkedjünk a megfelelő alkalmazásra, és a bezáráshoz nyomjuk meg a  gombot.

## Nokia Audio Manager

- Kérdés: Miért nem látom az N-Gage ikont?  
Válasz: Győződjünk meg róla, hogy a játékgép USB-kábel segítségével történő PC-hez való csatlakoztatása előtt telepítettük a Nokia Audio Manager programot.



**Megjegyzés:** A Nokia Audio Manager nem működik Bluetooth-kapcsolaton keresztül, hanem csak USB-kábellel használható.

# 18. Az akkumulátor

## Töltés és kisütés

- A telefon újratölthető akkumulátorral üzemel.
- Az új akkumulátorok maximális teljesítményüket csak két-három teljes feltöltési/kisülési ciklus után érik el!
- Az akkumulátor több százszor feltölthető és kisülhető, de előbb-utóbb elhasználódik. Amikor a használhatóság (azaz a beszélgetések és a készenléti állapot) időtartama észrevehetően rövidebb a megszokottnál, új akkumulátort kell vásárolnunk.
- Csak a telefon gyártója által jóváhagyott akkumulátorokat használjuk, és azokat ugyancsak a gyártó által jóváhagyott töltőkészülékekkel töltjük újra. A töltőt áramtalanítsuk, ha nem használjuk. Az akkumulátort ne hagyjuk egy hétnél tovább a töltőre kapcsolva, mert a túltöltés az élettartamát lerövidítheti. A teljesen feltöltött, de nem használt akkumulátor idővel önmagától is elveszti töltését.
- A szélsőséges hőmérsékleti viszonyok az akkumulátor feltölthetőségét is befolyásolhatják.
- Ha Ni-Cd/NiMh akkumulátorokat használva hosszú üzemidőt akarunk elérni, az akkumulátort időnként teljesen merítsük le úgy, hogy a telefont addig bekapcsolva hagyjuk, amíg magától kikapcsol (vagy használjuk a telefonhoz kapható jóváhagyott tartozékok kisütő funkcióját). Az akkumulátort semmilyen más módon ne próbáljuk kisütni.
- Az akkumulátort csak a rendeltetésének megfelelő célokra használjuk.
- Soha ne használjunk sérült akkumulátort vagy töltőt.
- Ne zárjuk rövidre az akkumulátort. Véletlen rövidzárlatot okozhat például egy fémtárgy (pénzérme, kapocs vagy toll), ha az akkumulátor + és – pólusait (az akkumulátoron lévő fémszalagokat) közvetlenül összeköti – ami könnyen előfordulhat, ha a tartalék akkumulátort zsebünkben vagy tárcánkban tartjuk. A pólusok rövidre zárása az akkumulátort és az összeköttetést létrehozó tárgyat is tönkretetheti.
- A túl meleg vagy túl hideg helyen történő tárolás (ha például nyáron vagy télen lezárt gépkocsiban tartjuk) az akkumulátor teljesítőképességének gyengülését, illetve élettartamának megrövidülését okozhatja. Az akkumulátort próbáljuk mindig 15 °C és 25 °C (59°F és 77°F) közötti hőmérsékleten tartani. Túl meleg vagy túl hideg akkumulátorral a telefon esetleg akkor sem működik, ha az akkumulátor egyébként teljesen fel van töltve. Az akkumulátor teljesítménye különösen korlátozott fagyponot alatti hőmérsékleten.
- Az akkumulátorokat soha ne dobjuk tűzbe!
- Az akkumulátorokat a helyi rendszabályoknak megfelelően (pl. újrahasznosítás) távolítsuk el. Soha ne dobjuk a háztartási szemétkébe.

# 19. Karbantartás

A telefonkészülék kiemelkedő színvonalú tervezés és kivitelezés eredménye, amely gondos kezelést igényel. Az alábbi tanácsok segítséget nyújtanak ahhoz, hogy a garancia érvényesítéséhez szükséges elvárásoknak mindenben eleget tehesünk, s hogy a készüléket hosszú ideig problémamentesen használhassuk.

- A készüléket, annak minden alkatrészével és tartozékával együtt, tartsuk kisgyermek számára elérhetetlen helyen.
- A telefont tartsuk szárazon. A csapadék, a pára és minden egyéb folyadék vagy nedvesség tartalmazhat az elektronikus áramkörökben korróziót előidéző ásványi anyagokat.
- A készüléket ne használjuk és ne tároljuk poros, piszkos helyen. A por károsíthatja a készülék mozgó alkatrészeit.
- A készüléket ne tartsuk túl meleg helyen. A magas hőmérséklet csökkentheti az elektronikus alkotóelemek élettartamát, károsíthatja az akkumulátort, és deformálhatja vagy megolvashatja a műanyag alkatrészeket.
- A készüléket ne tartsuk hideg helyen. A normál hőmérsékletre való felmelegedéskor a készülék belsejében lecsapódó pára károsíthatja az elektronikus áramköröket.

- Ne próbáljuk felnyitni a készüléket. A szakképzetlen kezelés károsíthatja.
- A készüléket ne ejtsük le, ne ütögezzük és ne rázogassuk. A durva bánásmód tönkretelheti az áramköri kártyákat.
- A készüléket ne tisztítsuk erős vegyszerekkel, illetve oldó- vagy mosószerekkel.
- Ne fessük be a készüléket. A festék eltömítheti a mozgó alkatrészeket, ami a készüléket használhatatlanná teheti.
- Kizárólag az eredeti vagy jóváhagyott csereantennát használjuk. A nem jóváhagyott antennák, változtatások vagy kiegészítő alkatrészek károsíthatják a készüléket, és sérthetik a rádiófrekvenciás készülékekre vonatkozó szabályokat.

A fenti javaslatok egyaránt vonatkoznak a telefonra, akkumulátorra, töltőre és bármilyen tartozékra. Ha ezek közül bármelyik nem működne megfelelően, forduljunk a legközelebbi márkaszervizhez. A szerviz dolgozói szakszerű segítséget nyújtanak majd, és ha szükséges, a hiba kijavításáról is gondoskodnak.

# 20. Fontos biztonsági információk

## Közlekedésbiztonság

Jármű vezetése közben ne használjunk kézi telefonkészüléket. A telefont mindig helyezzük a tartójába, és ne tartsuk a telefont az utasülésen, vagy olyan helyen, ahonnan ütközés vagy hirtelen fékezés esetén elszabadulhat.

Ne feledjük: az úton első a biztonság!

## Működési környezet

Mindenütt tartsuk be az adott területre érvényes előírásokat, és mindig kapcsoljuk ki a telefont, ha annak használata tilos, illetve ha interferenciát vagy veszélyt idézhet elő.

A telefont csak normál helyzetben használjuk.

A rádiófrekvenciás jelek kibocsátására vonatkozó előírások betartásának biztosítása érdekében kizárólag Nokia által jóváhagyott tartozékot használunk. Ha a telefont bekapcsoló állapotban testközelben hordjuk, mindig Nokia által jóváhagyott tartót használunk

A telefon egyes részei mágnesesek. A telefon vonzhatja a fémeket, ezért a hallókészüléket használók ne tartsák a telefont ahhoz a fülükhöz, amelyben a hallókészülék van. A telefont mindig rögzítsük a tartójába, mert a fülhallgatók vonzhatják a fémeket. Ne tartsunk a telefonhoz közel hitelkártyát vagy egyéb mágneses adattároló eszközt, mert az azokon tárolt információk megsérülhetnek.

## Elektronikus eszközök

A legtöbb modern elektronikus berendezés árnýékolva van a rádiófrekvenciás (RF) jelekkel szemben. Előfordulhat azonban, hogy egyes eszközök a rádiótelefon által kibocsátott jelekre érzékenyek.

**Szívritmusszabályzók** A lehetséges interferencia elkerülése érdekében a szívritmus-szabályozók gyártói általában azt javasolják, hogy használat közben a rádiótelefon legalább 20 cm-nyire legyen a szívritmus-szabályozótól. Ez az ajánlás a Wireless Technology Research intézet által végzett független kutatások eredményeivel is összhangban van. Néhány tanács a szívritmus-szabályozóval élő személyeknek:

- a telefont a szívritmus-szabályozótól legalább 20 cm-nyire kell tartani, amikor a telefon be van kapcsolva;
- a telefont nem szabad felső ingzsebbe vagy mellényzsebbe tenni;
- az interferencia lehetőségének csökkentése érdekében a telefont célszerű a szívritmus-szabályozóval áttellenes oldali fülhöz tartani;
- azonnal kapcsoljuk ki a telefont, ha az interferenciának bármilyen jele mutatkozik.

**Hallókészülékek** Egyes digitális vezeték nélküli eszközök interferálhatnak bizonyos hallókészülékekkel. Ilyen esetben forduljunk a szolgáltatóhoz.

**Más egészségügyi berendezések** A rádióadók, beleértve a rádiótelefonokat is, zavarhatják a nem megfelelően védett orvosi berendezéseket. Ha bármilyen, ezzel kapcsolatos kérdés merülne fel, beszéljük meg az orvossal, vagy forduljunk a készülék gyártójához, hogy eldönthessük, a berendezés megfelelően árnyékolat-e a rádiófrekvenciás sugárással szemben. Mindig kapcsoljuk ki a telefont, ha egy egészségügyi intézményben erre felszólító jelzést vagy feliratot látunk. A kórházakban és egészségügyi intézményekben a külső rádiósugárássra érzékeny berendezések is üzemelhetnek.

**Járművek** A rádiófrekvenciás sugárzás a járművek szakszerűtlenül beszerelt, vagy nem megfelelően árnyékolat elektronikus berendezéseinek (pl. elektronikus üzemanyag-befecskendezőjének, blokkolásgátlójának, sebességszabályozó rendszerének vagy légzsákjának) működését is hátrányosan befolyásolhatja. Ellenőriztessük járművünket a gyártóval vagy a márkaképviselettel. Konzultáljunk a később beszerelt készülékek gyártóival is.

**Tiltó jelzések** Kapcsoljuk ki a telefont minden olyan helyen, ahol erre felszólító jelzések vagy feliratok olvashatók.

## Biztonsági információk a videojátékokkal kapcsolatban

**Fotoszenzitív sokk** Az emberek nagyon kis százaléka rohamot kaphat bizonyos vizuális képek hatására, ilyenek például a villogó fények vagy minták, amelyek a videojátékokban jelenhetnek meg. A videojátékok olyanoknál is kiválthatnak fotoszenzitív epilepsziás rohamokat, akik korábban nem produkáltak rohamokat vagy epilepsziás tüneteket. Ezeknek a rohamoknak többféle tünete lehet,

többek között szédülés, kettős látás, szem- vagy arcrángás, a kéz vagy a láb reszketése, dezorientáció, zavarodottság vagy pillanatnyi tudatvesztés. A roham eszméletvesztést vagy rángatódózást is okozhat, amelyek sérüléshez vezethetnek, ha az illető elesik vagy beleütközik a környező tárgyakba.

Azonnal hagyjuk abba a játékot, és forduljunk orvoshoz, ha e tünetek valamelyikét észleljük. Mivel a gyerekek jobban ki vannak téve ezeknek a rohamoknak, a felnőtteknek figyelniük kell, hogy a játszó gyerekeken nem jelentkeznek-e ezek a tünetek. A fotoszenzitív epilepsziás rohamok kockázata csökkenthető, ha jól megvilágított szobában játszunk, illetve ha nem játszunk álmos vagy kimerült állapotban. Ha nekünk vagy valamely rokonunknak volt már rohama, illetve epilepsziája, játék előtt forduljunk orvoshoz.

Játék közben félóránként tartsunk szünetet. Ha fáradtságot érzünk, illetve ha a kezünkben és/vagy a karunkban kellemetlen érzést tapasztalunk, azonnal hagyjuk abba a játékot! Ha ez az állapot nem múlik el, forduljunk orvoshoz. A vibráció használata súlyosbíthatja a sérüléseket. Ne kapcsoljuk be a rezgés funkciót, ha ujjaink, kezünk, csuklónk vagy karunk sérült.

## Robbanásveszélyes környezet

Kapcsoljuk ki a telefont, ha az adott területen robbanásveszély áll fenn. Mindig tartsuk be az erre vonatkozó jelzéseket és utasításokat. Ilyen környezetben már egy szikra is robbanást vagy tüzet idézhet elő, ami súlyos sérüléseket, sőt halált okozhat.

A telefont üzemanyagtöltő állomásokon (szervizekben) is tanácsos kikapcsolni. Mindig vegyük figyelembe azokat az előírásokat, melyek a rádióadók alkalmazását üzemanyagok

tárolására és elosztására használt területeken, vegyi üzemekben, illetve robbantásos műveletek helyszínén korlátozzák.

A robbanásveszélyre általában (de nem mindig) közérthető jelzések utalnak. Robbanásveszély áll fenn például a hajók fedélzet alatti terében, vegyi anyagok szállítására vagy tárolására szolgáló területeken, cseppfolyós (általában propán- vagy bután-) gázzal üzemelő járművekben, olyan helyeken, ahol a levegőben vegyi anyagok vagy finom részecskék (liszt, por, vagy fémreszelék) lehetnek, valamint minden olyan helyen, ahol egyébként a járművünk motorját el kellene állítanunk.

## Járművek

A telefont csak szakképzett személy javíthatja, illetve építheti be a járművünkbe. A szakszerűtlen beépítés vagy javítás veszélyes lehet, és a készülékre vonatkozó garanciát is érvénytelenné teheti.

Rendszeresen ellenőrizzük, hogy a járművünkbe épített rádiótelefon-berendezés megfelelően működik-e.

A telefonnal, illetve annak alkatrészeivel és tartozékaival közös légtérben ne tároljunk és ne szállítsunk gyúlékony folyadékokat, gázokat vagy robbanóanyagokat.

Légzsákkal felszerelt járművek esetén ne fedjük, hogy a légzsák igen nagy sebességgel nyílik. A légzsák fölé, illetve tágalulási terébe ne tegyünk semmiféle tárgyat – a beépített vagy hordozható rádiótelefonokat is beleértve. A szakszerűtlenül beszerelt telefonkészülék vagy tartozék a légzsák kinyílásakor súlyos sérüléseket okozhat.

Repülőgépen a telefon használata tilos. Repülőgépbe való

beszállás előtt mindig kapcsoljuk ki a telefont. A rádiótelefonok repülőgépen történő használata veszélyeztetheti a repülőgép berendezéseinek működését, megzavarhatja a vezeték nélküli telefonhálózat működését, ráadásul törvénysértőnek is minősülhet.

Az FCC-rendszabályok tiltják a telefon használatát a repülőgépeken. Repülőgépbe való beszállás előtt mindig kapcsoljuk ki a telefont. A rádiótelefonok repülőgépen történő használata veszélyeztetheti a repülőgép berendezéseinek működését, megzavarhatja a vezeték nélküli telefonhálózat működését, ráadásul törvénysértőnek is minősülhet.

Az előírások figyelmen kívül hagyása – a megsértő felé – a telefonszolgáltatás felfüggesztéséhez vagy megtagadásához, esetenként jogi lépésekhez (vagy mindkettőhöz) vezethet.

## Segélykérő hívások





**FONTOS:** A telefon – a többi rádiótelefonhoz hasonlóan – rádiójelekre, vezetékes és vezeték nélküli hálózatokra, valamint a felhasználó által programozható funkciókra támaszkodva működik. Ezért a kapcsolat létrejötte nem garantálható minden körülmény között. Tekintettel erre, a létfontosságú kommunikációs kapcsolatok fenntartása (például orvosi segélykérés) céljából soha ne hagyatkozzunk kizárólag rádiótelefonokra.

A segélykérő hívások lehetősége nem minden hálózaton adott, és azt bizonyos hálózati szolgáltatások és/vagy telefonfunkciók használata is kizárhatja. A lehetőségekről a helyi szolgáltatótól kaphatunk felvilágosítást.



## A segélyhívás módja:

- 1 Ha a telefon ki van kapcsolva, akkor kapcsoljuk be. Ellenőrizzük a megfelelő térrőt. Egyes hálózatokon a hívás csak úgy lehetséges, ha érvényes SIM-kártyát helyeztünk a telefonba.
- 2 A kijelző törléséhez, és hogy a telefon készen álljon a hívások lebonyolításához (pl. egy hívás befejezéséhez, kilépéshez egy menüből stb.) a  gombot annyiszor nyomjuk meg, ahányszor szükséges.
- 3 Üssük be a tartózkodási helyünknek megfelelő segélykérő telefonszámot (pl. a 911-et, a 112-t vagy más, hivatalos segélyszámot). A segélyszolgálatok telefonszáma helyről helyre változhat.
- 4 Nyomjuk meg a  gombot.

Ha bizonyos funkciók használatban vannak, először azokat ki kell kapcsolnunk annak érdekében, hogy segélykérő hívást kezdeményezzünk. Bővebb információkat ebben az útmutatóban is találhatunk, de a hálózat üzemeltetőjétől is kérhetünk.

Segélyhívás esetén a lehető legpontosabban adjuk meg az ilyenkor szükséges adatokat. Ne feledjük, hogy mondjuk egy baleset színhelyén rádiótelefonunk lehet a kapcsolattartás egyetlen eszköze, és ezért ne bontsuk a vonalat mindaddig, amíg erre engedélyt nem kapunk.



**FIGYELMEZTETÉS!** Offline üzemmódban nem használhatjuk a készüléket telefonhívásokra – beleértve a segélyhívásokat is –, és egyéb, hálózati lefedettség igénylő funkciókra sem.

## Hitelesítési információ (SAR)

### A TELEFONMODELL MEGFELEL A RÁDIÓHULLÁM-KIBOCSÁTÁSRA VONATKOZÓ KORMÁNYRENDELETEKNEK.

A mobiltelefon rádió adó-vevő részt tartalmazó készülék. A készüléket úgy tervezték, hogy a rádiófrekvenciás (RF) energiakibocsátása ne haladja meg a nemzetközi irányelvek (ICNIRP) által javasolt mértéket. A korlátozások (az átfogó irányelveken belül) az embert érhető megengedett rádiófrekvenciás energiaszintet határozzák meg. Az irányelveket független tudományos szervezetek folyóiratok és tudományos tanulmányok kiértékelésének felhasználásával dolgozták ki. Az irányelvek tartalmaznak alapvető, minden emberre kortól és egészségi állapottól függetlenül érvényes biztonsági kiegészítéseket.

A mobiltelefonok kibocsátási szabványa Specifikus Elnyelési Rátaként (SAR) ismert mérési egységet tartalmaz. A nemzetközi irányelvekben megállapított SAR-határérték 2,0 W/kg\*. A SAR-teszteket szabvány üzemeltetési pozíció alkalmazásával végzik úgy, hogy a telefon a legmagasabb energiaszinten sugároz minden tesztelt frekvenciasávon. Azzal együtt, hogy a SAR szintet a legmagasabb tanúsított energiaszinten határozzák meg, a működő telefonkészülék tényleges SAR-szintje jóval a maximális szint alatt lehet. Ez annak következménye, hogy a telefonkészüléket többféle energiaszinten történő üzemeltetésre tervezték úgy, hogy csak annyi energiát használjon, hogy hozzáférjen a hálózathoz. Általában véve, minél közelebb tartózkodunk a mobil átjátszó állomáshoz, annál alacsonyabb a telefon energiakibocsátása.

A telefonmodell fülhöz közeli használatának tesztelése során mért legmagasabb SAR-érték 0,37 W/kg volt. Azzal együtt, hogy a különböző telefonok különböző pozíciókban mért SAR-értékei eltérnek, mind megfelelnek a rádiófrekvencia-kibocsátásra vonatkozó nemzetközi irányelveknek.

Ez a termék megfelel a rádiófrekvenciás követelményeknek amennyiben a szokásos módon, a fülhöz tartva használjuk, vagy a testtől legalább 1,5 cm távolságra. Ha a telefont hordtáskában, övcsipeszen vagy övtartóban hordjuk, az ne tartalmazzon fémes részeket, és a készüléket a testtől legalább 1,5 cm távolságra helyezzük el.

\*A közhasználatú mobiltelefonok SAR-határértékének tíz gramm emberi szövetre vonatkozó átlaga 2,0 watt/kilogramm (W/kg). Az irányelvek tartalmaznak elégséges ráhagyást az ember védelme érdekében, és figyelembe veszik a mérések szórását. A SAR-értékek az egyes államok követelményeitől és a hálózatok által használt sáv szélességektől követelményeitől. Az egyes régiókra vonatkozó SAR-információkat a [www.nokia.com](http://www.nokia.com) honlap termékinformációs része tartalmazza.

# Tárgymutató

## A

A beállítások módosítása 69

A Rádió használata 37

Adatcsatlakozások

Indikátorok 10

Adóközvetítő-információ 55

Alkalmazások 122

Java-alkalmazás eltávolítása 124

Java-alkalmazás megnyitása 124

Java-alkalmazás telepítése 123

Java-alkalmazások beállításai 124

Animációk 66

Átváltó 110

Árfolyamok megállapítása 111

Mértékegységek átváltása 110

Pénznemek átnevezése 111

Pénznemek átváltása 111

Audiofájlok

Lásd: *Média*fájlok

Automatikus válasz 56

Az akkumulátor 140

## B

Beállítások

A készülék beállításai 42

Alkalmazások (Java™) 124

Általános 42

Biztonság 51

Biztonsági kód 52

Bluetooth 129

Csatlakozás 45

Dátum és idő 51

E-mail 98

Hálózati hírszolgálat 99

Hangok 101, 103

Hírüzenetek a böngészőben 99

Hívásátírányítás 22

Híváskorlátozás 55

Hívások 26

Hozzáférési kódok 51

Kijelző 43

Naptár 107

Óra 112

PIN-kód 51

RealOne Player 72

Rögzített tárcsázás 53

SMS-ek 95

Tanúsítványok 53

Tartozékok 56

Üzenetek 95

Üzenetek, Elküldött mappa 100

Beillesztés

Szöveg 79

Biztonság

Beállítások 51

Biztonsági tanúsítványok 53

Hozzáférési kódok 51

Biztonsági információk

Elektronikus eszközök 142

Járművek 144

Karbantartás 141

Közlekedésbiztonság 142

Működési környezet 142

Robbanásveszélyes környezet 143

Segélyhívások 144

Videojátékok 143

Biztonsági kód 52

Bluetooth 128

Adatok fogadása 133

Adatok küldése 130

Beállítások 129

Egyéni készülékcím 130

Gyári kód 131

Kapcsolat állapotindikátorai 131

Kapcsolat bontása 133

Kapcsolat kérése 131

Készülékikonok 131

Kód, magyarázat 131

Párosítás 131

Párosítás kérése 131

Párosítás törlése 132

Párosított készülékek  
becenevei 132

## Böngésző

Böngészés 118  
Böngésző h. pontjai, lásd:  
*Hozzáférési pontok*  
Hírüzenet-beállítások 99  
Hírüzenetek 88  
Kapcsolat 116  
Kapcsolatok bontása 120

## C

Cache, magyarázat 121  
Ürítés 120  
CD 133  
Csatlakozási beállítások 45  
Csatlakozási indikátorok  
Adatcsatlakozások 10  
Bluetooth 131  
Csengőhangok 101  
Beállítások 101, 103  
Egyedi csengőhangok  
hozzárendelése 62  
Fogadás intelligens üzenetben 87  
Némítás 20  
Csomagkapcsolt adatátvitel 46  
Adatszámoló 26  
Beállítások 50  
Csatlakozási időmérő 26  
Díjak 47  
Magyarázat 46

Csomagkapcsolt adatátvitel díjai 47

## D

Data Import  
Névjegyzék 64, 107  
Dátum, beállítások 51  
DNS, tartománynév-szolgáltatás,  
magyarázat 49  
DTMF-jelek, szószedet 22

## E

Ébresztőóra 112  
Szundi 112  
Előre fizetett SIM-kártyák 24  
E-mail 84  
Beállítások 98  
Letöltés a postafiókból 91  
Megnyitás 91  
Mellékletek 92  
Mellékletek mentése 93  
Offline 90  
Online 90  
Távoli postafiók 89  
Törlés 93  
Eszközök  
Lásd a *Kezelő - alkalmazások és  
szoftverek telepítése* című  
rész

## F

Fájlformátumok  
.AAC 41

JAD és JAR 125

M3U 41

MP3 41

RealOne Player 70

SIS-fájl 125

Felvétel a Rádióból 37

Fogadás

Adatok Bluetooth-on 133

*Csengőhangok, Operátorlogók és  
beállítások, lásd: Intelligens  
üzenetek*

Fogadott hívások 23

Folyamatos lejátszás

Magyarázat 71

Fülhallgató 15, 16

Futtatás a háttérben 69

## G

GIF-animációk 66

GPRS

Lásd: *Csomagkapcsolt adatátvitel*

Gyorst 62

Gyorstárcsázás 61, 62

Híváskezdeményezés 19

## H

Hagyományos szövegbevitel 76

Hálózati hírszolgálat 94

Hálózati hírszolgálat-üzenetek 94

Hangerő-szabályozás 14

Hívás közben 18

Hangfájlok  
    Lásd: *Médiafájlok*  
Hanghívás 60  
Hangminták 60  
    Híváskezdeményezés 61  
    Hozzárendelés 60  
    Magyarázat 57  
    Meghallgatás 61  
    Módosítás 61  
    Törlés 61  
Hangminták rögzítése 60  
Hangok 101  
    Egyedi csengőhangok törlése 62  
Hangpostafiók 19  
    Hívások átirányítása a  
        hangpostafiókra 22  
    Szám módosítása 19  
Hangrögzítés külső eszközről 35  
Hangrögzítő 114  
Hangrögzítő, hangfelvételek 114  
Hangszóró 14  
    Aktiválás 15  
    Kikapcsolás 15  
Hangszóró aktiválása  
Hangüzenetek 19  
Háttérkép  
    Lásd: *Beállítások, Általános*  
Hibakeresés 136  
Hívás 18  
    Hangcímkével 61

Hívás fogadása 20  
    Automatikus 56  
Hívásinfó  
    Lásd: *Napló*  
Híváskezdeményezés 18  
Híváskorlátozás 55  
Hívások  
    A Névjegyzék használata 18  
    Átadás 21  
    Átirányítás 20  
    Átirányítás beállításai 22  
    Beállítások 26, 44  
    Dijjegységek 24  
    Elutasítás 20  
    Fogadás 20  
    Fogadott 23  
    Gyorstárcsázás 19  
    Időtartam 24  
    Költségkorlátozás 24  
    Konferenciahívások 19  
    Nem fogadott 23  
    Nemzetközi 18  
    Opciók hívás közben 21  
    Szűrés 26  
    Tartalom törlése 26  
    Társcsázottak 23  
    Utolsó hívások 23  
Hívások átadása 21  
Hívások átirányítása 20  
Hívások elutasítása 20

Hívások költségének korlátozása 24  
Hívások korlátozása 55  
Hivatkozások  
    a Kedvencekben 108  
    a Képekben 66  
Hozzáférési kódok 51  
Hozzáférési pontok 45  
    Beállítások 48  
    Beállítások, Bővített 49  
Hozzáférési pontok, magyarázat 45  
    Szolgáltató, magyarázat 45  
HSCSD  
    Lásd: *Nagysebességű adatátvitel*  
**I**  
Idő, beállítások 51  
Indexképek  
    Névjegykártyában 58  
Indikátorok 10  
    Adatcsatlakozások 10  
Intelligens üzenetek  
    Fogadás 87  
    Küldés 80  
Internet-hozzáférési pontok (IAP)  
    Lásd: *Hozzáférési pontok*  
IP-cím, magyarázat 50  
Írás 76  
    Hagyományos szövegbevitel 76  
    Prediktív szövegbevitel 77  
    Prediktív szövegbevitel,  
        kikapcsolás 79

ISDN, magyarázat 49

## J

JAD- és JAR-fájlok 125

Játék indítása 31

Játékok 31

Java

Lásd: *Alkalmazások*.

Jegyzetek 111

Jelentések 75

Jelszó

Memóriakártya 29

## K

Kapcsolat bontása

Bluetooth 133

Kedvencek 108

Hivatkozás létrehozása 108

Képek 65

A fókusz mozgatása 66

A kép adatainak megtekintése 67

Billentyűkombinációk kép  
megtekintése közben 66

Elforgatás 66

Formátumok 67

Hozzáadás névjegyhez 58

Képzünetek mappá 68

Megtekintés 65

Nagyítás 66

Rendezés 67

Teljes kijelző 66

Képernyővédő

Beállítások 43

Keresőmező 14

Készenléti állapot 9

Beállítások 43

Indikátorok 10

Kétszemélyes játék indítása 31

Kevés memória

A memória-felhasználás  
megtekintése 30

A memóriafelhasználás  
megtekintése 127

Hibakeresés 136

Kézbesítési jelentések 75

Kihangosító

Lásd: *Hangszóró*

Kijelző beállításai 43

Kijelzőmentő 68

Kimenő 93

Kivágás

Szöveg 79

Költségek

Csomagkapcsolt adatátvitel 47

Költségkorlátozás

A számláló nullázása 25

Szolgáltatót által megállapított 24

Konferenciahívások 19

Könyvjelző, magyarázat 117

Küldés

Adatok Bluetooth-on 130

Médiafájlok 72

Naptári tételek 107

Névjegyzék-tételek,  
Névjegykártyák 62

Videoklipek 72

## L

Leállítás

Ébresztőóra 112

Naptári hangjelzés 107

Lejátszó, zene 33

Letöltés 120

Létrehozás

Névjegykártyák 57

## M

Mappák, létrehozás, tételek rendezése a  
mappákban 14

Másolás

Névjegyek a SIM-kártya és a  
játékgép memóriája között 57

Szöveg 79

Médiafájlok

Fájlformátumok 70

Lejátszás 71

Magyarázat 70

Megtekintés

GIF-animációk 66

Képek 65

Mellékletek

Letöltés 92

Megtekintés 92

## Memória törlése

Naplóinformáció 136

Naptári tételek 136

## Memóriakártya 27

Biztonsági mentés 29

Felhasználás 30

Feloldás 29

Formázás 29

Jelszó 29

Videoklipek 27

Visszaállítás 29

## Mentett 119

## Menü 11

A Főmenü átrendezése 12

Menü gomb 11

## Mértékegység-átváltó 110

## Modem

A játékgép használata

modemként 134

## Multimédia üzenetek 81

Hangfájlok lejátszása 87

Hangok ismételt lejátszása 87

Létrehozás 82

Megtekintés 86

## N

Nagyítás 66

Nagysebességű adatátvitel,  
magyarázat 46

Napló 22

## Naptár 104

Beállítások 107

Hangjelzés 107

Hangjelzések leállítása 107

Naptári tételmezők 105

Nézetek 105

Szimbólumok 106

Távoli szinkronizálás 135

Tételek küldése 107

Több tétel törlése egyszerre 136

Nem fogadott hívások 23

Névjegykártya, magyarázat 63

Küldés 62

## Névjegykártyák

Alapértelmezett számok és címek  
kijelölése 59

Csengőhangok hozzárendelése 62

Csengőhangok törlése 62

DTMF-jelek mentése 22

Gyorstárcsázó számok kijelölése 61

Hangminták 60

Hangminták hozzárendelése 60

Hangminták meghallgatása 61

Hangminták módosítása 61

Hangminták törlése 61

Képek beszúrása 58

Távoli szinkronizálás 135

## Névjegyzék

Data Import 64, 107

Nokia Audio Manager 38

## Nyelv

íráshoz 42

## O

Offline 90

Offline üzemmód 102

Online 90

Óra 112

Beállítások 112

Hangjelzés 112

Osztott memória 17

## P

Párosítás, magyarázat 131

PIN-kód 51

Feloldás 51

Postafiók 89

Kapcsolat bontása 92

Prediktív szövegbevitel 77

Kikapcsolás 79

Típek 78

## R

Rádió 35

Rádióállomás behangolása 36

Rádióhallgatás 35

RealOne Player 70

Fájlformátumok 70

Folyamatos lejátszás 71

Hangerő-szabályozás 72

Médiaútmutató 71

## Rendezés

Menü 12

Rögzített tárcsázás 53

## S

Saját mappák 89

Segélyhívások 144

SIM-kártya

A SIM-kártyán lévő üzenetek  
megtekintése 26

Nevek és számok 27

Nevek és számok másolása 57

Üzenetek 94

SIS-fájl 125

SMS-üzenetközpont

Új létrehozása 96

Súgó 12

SyncML

Lásd: *Távoli szinkronizálás.*

Számítógépes csatlakozások 133

Számológép 110

Személyi számítógép

Kapcsolat 133

Szerkesztés

Naptári tételek 104

Névjegykártyák 58

Szöveg 76

Szimbólumok

Naptári tételek 106

Szinkronizálás

Lásd: *Távoli szinkronizálás.*

## Szoftver

Eltávolítás 127

SIS-fájl továbbítása a  
játékgépre 126

Telepítés 126

Szoftver eltávolítása 127

Szoftver telepítése 126

Szolgáltatói parancsszerkesztő 95

Szövegbevitel 76

Szöveges üzenetek 80

Írás és küldés 80

Szövegsablonok 89

Szundi 112

## T

Tanúsítványok 53

Bizalmi beállítások 54

Tárcsázott hívások 23

Tartozékok

Beállítások 56

Távoli postafiók 89

Kapcsolat bontása 92

Távoli szinkronizálás 134

Teendők 109

Telefonkönyv

Lásd: *Névjegyzék*

Tételcsoportok 63

Csengőhangok hozzárendelése 62

Egyszerre több tag hozzáadása 63

Tagok törlése 63

Többrésztvevős játék indítása 32

Többrésztvevős játékok 32

Törlés

Hívásköltség-számlálók 25

Hívások 26

Naptári tételek 105

Névjegykártyák 58

Utolsó hívások listája 24

## U

USSD-parancsok 95

Utolsó hívások listája 23

Fogadott hívások 23

Hívás időtartama 24

Hívásköltségek 24

Híváslisták törlése 24

Hívások díjegységei 24

Költségkorlátozás 24

Nem fogadott hívások 23

Tárcsázott hívások 23

Üzem módok 101

Átnevezés 102

Beállítások 101, 103

Üzenetek

Alapnézet 74

Beállítások 95

Bejövő 85

Elküldött mappa beállításai 100

E-mail írása 84

Képüzenet-ábrák mentése 68

Képüzenetek 81

Kézbizátsási jelentések 75



Kimenő 93  
Multimédia üzenetek 81  
Saját mappák 89  
Szöveg írása 76  
Szöveges üzenetek 80  
Üzenetek a SIM-kártyán 94  
Üzenetek meghallgatása 19

## V

Váltás az alkalmazások között 12  
Várakozó állapot  
Lásd: *Készletléti állapot*  
vCard formátum 63  
Videó lejátszása 71  
Videoklipek  
Lásd: *Médiaállományok*  
Videolejátszó  
Lásd: *RealOne Player*

## W

### WAP

A böngészőmemória kiürítése 120  
Ikonok 117

## X

XHTML, magyarázat 115  
XHTML-böngésző 115

## Z

Zene 33  
rögzítés 35  
Zenefájlok  
Lásd: *Médiaállományok*

### Zenefájlok áttöltése

Lásd: *Nokia Audio Manager*

### Zenehallgatás 34

### Zenelejátszó 33

### Zeneszerkesztő 112

A dallam stílusának

módosítása 113

A hangerő beállítása 113

Az ütem beállítása 113

Dallamok meghallgatása 113